

UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
METROPOLITANA



Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**

DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO  
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

**Identidad 2.0: Las redes sociales en Internet  
como herramienta de apoyo en la integración  
del adolescente; Caso estudiantes a nivel secundaria**

**Oscar Antonio Manzanares Betancourt**

Tesis para optar por el grado de Maestría en Diseño  
Línea de investigación: Nuevas tecnologías

Miembros del Jurado:

**M.D. Edwing Antonio Almeida Calderón**  
*Director de la tesis*

Dr. Jorge M.A. Sánchez de Antuñano B.  
Dr. Gustavo Ivan Garmendia Ramírez  
Dra. Marcela Esperanza Buitrón de la Torre  
Mtra. Yadira Alatríste Martínez

México D.F.  
Enero de 2013

## DEDICATORIA

*A mi familia Regina y Derek Manzanares,  
Antonio Manzanares, Bety Betancourt, Tatiana  
Manzanares, Maru Gallardo, Hannah Gallardo,  
Alicia Betancourt, Jorge González, Claudia  
Betancourt, Christopher Soto, Lalo Soto, Xian,  
Maya y Lua...*

## AGRADECIMIENTOS

*A mis familiares y amigos por ser un soporte cuando las cosas son más difíciles y tener siempre una palabra de aliento cuando el camino se complica...*

*A la UAM Azcapotzalco en especial al posgrado de diseño por el apoyo académico para la realización del presente proyecto, en especial al Dr. Jorge Sánchez de Antuñano, Dr. Ivan Garmendia y compañeros de trabajo...*

*A mi asesor de tesis Mtro. Edwin Almeida por compartir experiencias y ayudar en la dirección de la investigación...*

*Al Centro de Integración Juvenil en Gustavo A. Madero en especial a la Dra. Laura Soubran Ortega por su apoyo y colaboración con información que forma parte de este estudio...*

*Al Centro de Integración Juvenil en Gustavo A. Madero en especial a la Dra. Laura Soubran Ortega por su apoyo y colaboración con información que forma parte de este estudio...*

# **INDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	vii
<b>1. CAPITULO I: Diseño de la Investigación</b>	10
1.1. Enunciado del problema	10
1.2 Situación problemática	10
1.3 Planteamiento del problema	10
1.3.1 Adolescere...	11
1.4 Objetivo general	17
1.4.1 Objetivos particulares	17
1.5 Supuesto de investigación (Hipótesis)	18
1.5.1 Supuestos particulares	18
1.6 Metodología	19
1.6.1 Metodología de investigación	19
1.6.2 Método de validación	20
1.6.3 Método de diseño	21



<b>2. CAPITULO II: La Adolescencia</b>	<b>24</b>
2.1 Juventud y adolescencia	24
2.2 El adolescente y la psique	26
2.3 Las distintas etapas de la adolescencia (Hombre y Mujer)	28
2.3.1 Cambios físicos en ambos géneros	29
2.4 Cambios emocionales	30
2.5 La adolescencia en México	32
2.6 Las redes sociales y adolescencia en México	34
 <b>3. CAPÍTULO III: ID 2.0</b>	 <b>38</b>
3.1 Construcción de la ID	39
3.2 to be or not to be... ahí esta la cuestión	45
3.3 Identidades y culturas juveniles	47
3.4 Teoría de las necesidades humanas	48
3.4.1 Teoría de las según Maslow-MacLelland	49
3.5 Afiliación socio-escolar	52

<b>4. CAPÍTULO IV: Redes Sociales en Internet</b>	<b>54</b>
4.1 Las redes sociales	54
4.2 Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y los movimientos sociales	57
4.3 WEB 2.0	59
4.4 ¿Tecnología Web 2.0?	61
4.5 Tecnologías y herramientas Web 2.0	63
4.6 Redes sociales en Internet	65
4.7 La sociabilidad en Internet	66
4.7.1 Pros y Contras de la Redes Sociales en Internet	69
4.7.2 La interacción social en las redes sociales virtuales	77
4.8 Redes Sociales en México	78
4.8.1 Las Redes Sociales más populares en México	80
 <b>5. CAPÍTULO VI: Propuesta de diseño</b>	 <b>82</b>
5.1 Primera etapa: Esquema celular de integración	83
5.2 Grupo de enfoque	88

5.3 El tiempo como factor fundamental	90
5.4 Variables	93
5.5 Propuesta gráfica	94
5.6 Diseño de la interfaz	95
5.7 Propuesta de roles	102
5.8 Validación	103
6. CAPÍTULO VI: Conclusiones	124
6.1 Aporte al diseño	127
6.2 Recomendaciones para futuras investigaciones	129
7. ANEXOS	130
8. BIBLIOGRAFÍA	142
9. ÍNDICE DE FIGURAS, IMÁGENES Y TABLAS	150

# INTRODUCCIÓN

Cuántos de nosotros de niños no soñábamos con ser futbolistas, astronautas, bomberos entre otras cosas; cuántos de nosotros al avanzar en las etapas de la vida cambiamos nuestras expectativas buscando ser doctores, arquitectos e ingenieros; pero por diferentes circunstancias nos quedamos en el camino, o terminamos escogiendo un derrotero diferente al que se había visualizado.

Cómo es que terminamos siendo padres de familia, siendo maestros de escuela o vendiendo cosas en un tianguis; sin demeritar la dignidad de los trabajos antes mencionados, al ir caminando por las diferentes etapas de la vida (infancia, niñez, adolescencia, etc.) se nos van colocando dilemas y metas a corto plazo, los cuales nublan y/o modifican las metas previstas; tomando decisiones sobre la vida con base en el entorno inmediato que se nos presenta.

Es común escuchar la expresión ¡Cada quién habla de cómo le fue en la feria!, lo cual muestra las diversas situaciones que se pueden presentar en un mismo entorno; así como los múltiples entornos que nos presenta nuestro andar.

Esta reflexión refiere a la toma de decisiones que hacemos en los diferentes puntos de quiebre que tenemos en la vida; y como el entorno (amigos, familia, situaciones sociales, etc.), afectan en dicha toma de decisión, llevándonos a escoger muchas veces de manera precipitada, o bajo presión, lo cual en la mayoría de las ocasiones termina siendo una decisión errónea.

Al mencionar los puntos de quiebre, es preciso destacar principalmente uno, la adolescencia, en el cual se basa esta investigación, y donde además de dar pie a la toma de decisiones con respecto a lo que seremos más tarde, es el punto donde converge los cambios físicos propios de la pubertad, así como los cambios drásticos de la transformación entre la niñez y la edad adulta.

En esta etapa de transición se observan las múltiples variables externas (amigos, familia, escuela, entre otros) pertenecientes a los diferentes escenarios

donde se presenta el individuo, las cuales modifican y/o influyen sobre nuestra toma de decisiones con respecto a las diferentes experiencias.

El presente estudio busca aportar una alternativa de análisis personal y del entorno, con la finalidad de tomar en cuenta todas la posibilidades que existen para una toma de decisión mejor fundamentada.

Por tanto se han escogido temáticas que funcionan como soporte para la propuesta de diseño como; así como la metodología utilizada para lograr la actual investigación.

### **Capítulo I Metodología.**

En este capítulo se explica a detalle la metodología de investigación que se utilizará para el presente trabajo; se plantea la problemática y algunos antecedentes de la misma; así como los objetivos, la hipótesis y la explicación de la metodología de diseño y de validación que se utilizarán.

### **Capítulo II Adolescencia.**

En este capítulo se tratará una parte del marco de referencia; donde se analizará a la adolescencia, y sus diferentes etapas de la misma, retomando la perspectiva de algunos autores; y ¿cómo se comporta la psique en el adolescentes?. Se analizará los cambios físicos y los cambios emocionales propios de esta etapa; y se particularizará dicha temática con el análisis del adolescente en México y su comportamiento dentro de las redes sociales en Internet.

### **Capítulo III ID 2.0**

Este capítulo trata sobre la identidad, y se va analizando, desde su construcción de manera general, con apoyo de algunas teorías de diferentes autores, las variaciones de la misma a partir de las diferentes etapas del ser humano; también se considera lo que sucede con la identidad con respecto al entorno, las diferentes tomas de decisión con respecto a la misma; así como el análisis ya en concreto de la identidad y las culturas juveniles.

Otro punto muy importante que se encuentra en este capítulo es el de las necesidades humanas, donde se explican los antecedentes de las diferentes teorías con respecto a las necesidades, explicándolas a detalle; pero centrándonos en una, la cual es una pieza clave para el presente estudio, que es la necesidad de pertenencia o afiliación; y como se presenta principalmente en el entorno escolar.

#### **Capítulo IV Redes Sociales en Internet**

Este capítulo aborda la temática de las Redes Sociales en Internet, retomando dicho concepto en la actual era de las TIC mostrando un auge impresionante con la generación del concepto WEB 2.0 y su principio de trabajo colaborativo; además de la generación de las redes sociales en Internet a través de la teoría de los seis grados de separación y su aplicación para una conexión global mucho más rápida y sin problemas de espacio.

Se analiza también la forma en que modifica aspectos de la vida diaria, lo cual como toda creación humana tiene sus pro y sus contras según sea el caso; además de el comportamiento de dichas redes en México.

#### **Capítulo V Propuesta de diseño**

Este capítulo integra paso a paso la propuesta de diseño a partir del análisis de las temáticas correspondientes al actual estudio, y con base en el marco de referencia expuesto en los capítulos anteriores; donde se han generado tres etapas que sustentan dicha propuesta de diseño.

Una primera etapa que sustenta la parte teórica que es el **Esquema Celular de integración**; y a partir de esta comienza la segunda etapa que refiere a la definición de recursos y herramientas integradoras de una propuesta gráfica donde sólo se genera a detalle la funcionalidad (por cuestiones de tiempo no se pone en práctica). Para la tercera etapa se observa la validación de la propuesta, mediante el método Delphi (ver pág. 10).

# **1. CAPITULO I: Diseño de la Investigación**

En el presente capítulo explica a detalle la metodología de investigación utilizada en este proyecto; la metodología de diseño para desarrollar la propuesta de diseño; así como el método de validación de dicha propuesta.

## **1.1. Enunciado del problema**

La falta de herramientas que promuevan el desarrollo identitario (Ver página 36), mismo que favorece a la integración de los adolescentes de nivel secundaria.

## **1.2 Situación problemática**

La falta de integración del adolescente de nivel secundaria; como consecuencia, la carencia de estrategias y habilidades de orden social y comunicación en el entorno escolar el cual se ve reflejado en el desarrollo sano de la identidad.

## **1.3 Planteamiento del problema**

La complejidad del mundo actual, con tanta diversidad y probabilidades infinitas, lleno de incertidumbres y de procesos sociales irreversibles que se desarrollan caóticamente (Prigogine, 2001), bajo límites imprecisos y borrosos (Moles, 1995), nos llama a definir nuevos retos orientados a pensar esta complejidad y multidimensionalidad de la realidad contemporánea, y a la búsqueda de caminos metodológicos pertinentes para observar y aprehender los fenómenos sociales que resultan un desafío difícil de enfrentar.

Lo anterior parece particularmente válido cuando intentamos comprender los procesos de construcción identitaria de los estudiantes de educación secundaria en las instituciones educativas. En este apartado se pretende dilucidar las distintas problemáticas y connotaciones que se presentan en esta etapa de la vida del adolescente.

### **1.3.1 Adolescere...**

La adolescencia es una etapa muy importante de la vida, en ella se van presentando diferentes cambios biológicos, físicos, psicológicos, sociales, entre otros, que pueden ser percibidos como agradables o desfavorables, de acuerdo con las experiencias propias y la relación que se tiene con otras personas. Para los adolescentes de esta etapa en la Ciudad de México, la relación social es primordial por que se relaciona directamente con la autoestima, de tal forma que un adolescente que es aceptado y estimado por su grupo de amigos será una persona que se sienta a gusto consigo misma. Por el contrario, si es rechazado o ignorado por sus compañeros se sentirá mal consigo mismo y tenderá a alejarse o a buscar a personas como él o ella, quienes puedan estar en mayor riesgo de involucrarse en actividades antisociales, consumo de drogas o conductas violentas.

Es importante remarcar que el rechazo en cualquier etapa de la vida es causa de frustración; pero aún más difícil de manejar, en una época de cambios tan trascendentales como es la adolescencia (ver figura 1); en esta etapa resulta fundamental el hecho de la aceptación socio-escolar<sup>1</sup>, por lo que es indispensable el desarrollar habilidades del mismo orden, que fomenten a la integración a dichos grupos, lo cual reforzará la autoestima del adolescente y su desenvolvimiento social.

---

<sup>1</sup>La presente investigación se enfoca principalmente al entorno socio – escolar por lo que solamente se retomaran algunos aspectos de la situación familiar.



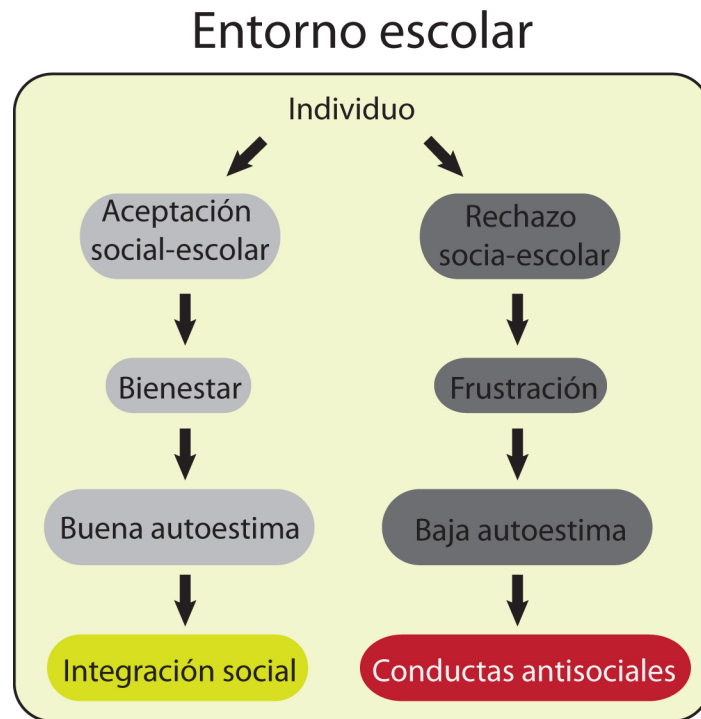


Figura 1. Esquema autoestima, creado por el autor basado en Moreno y Cuevas (1999).

Las dificultades en las relaciones personales de un adolescente en esta etapa, generalmente ocurren porque éstos no saben cómo relacionarse adecuadamente, ya que por lo regular carecen de las estrategias y herramientas para poder desarrollar esta habilidad; quizá porque no es común que los adultos con quienes conviven, alienten o refuercen formas adecuadas para establecer o mantener una relación, o porque carecen de ejemplos y estímulos lo suficientemente importantes en su vida. Por lo que en este sentido la etapa de nivel secundaria es importante para el desarrollo y la construcción identitaria del adolescente.

Es preciso mencionar que la adolescencia no es sólo un período de transición entre la edad infantil y la edad adulta, sino de reconstrucción profunda de los sujetos como actores sociales en el cual se dan procesos de ruptura con la socialización que el sujeto ha vivido, que alimentan una mayor independencia y autonomía, constituyendo esto el sustento para la construcción de nuevas adscripciones de identidad.

Estos procesos de ruptura y emancipación producen tensiones y conflictos sociales dentro de los distintos ámbitos institucionales en los cuales participan los sujetos adolescentes. Por ejemplo, el espacio que ocupaba la familia hasta entonces suficiente para la actuación del individuo, se empieza a convertir en un círculo estrecho que los adolescentes buscan traspasar. Los valores, las normas y todo el conjunto de relaciones familiares, son cuestionadas por ellos. Ante esto, el adulto se enfrenta a la dificultad de aceptar el crecimiento de los adolescentes y reconocer el derecho del adolescente a tomar decisiones sobre su futuro; la elección de pareja, las decisiones vocacionales o laborales. Aceptar que existen estados de desarrollo diferentes, que la brecha generacional es una realidad, constituyen grandes tareas para la familia, además que es fuente de conflictos.

En estos límites de edad, está en juego la transmisión del poder y los privilegios entre las generaciones, la imposición de un orden en el cual cada quién debe mantenerse, donde cada quién debe ocupar su lugar (Bourdieu, 1990).

Estos procesos sociales en los cuales participan los adolescentes, los lleva a un tipo de exclusión social ya que, se encuentran en una especie de Limbo social<sup>2</sup>, ya que son adultos para ciertas cosas y niños para otras según la conveniencia.

Parece que uno de los efectos más fuertes que tiene la situación del adolescente proviene de esta especie de existencia separada, que lo deja socialmente fuera del juego (Bourdieu, 1990).

El mundo adulto no acaba de convencer a los adolescentes, por lo que necesita separar sus identidades de la de los adultos. Construyen un sistema propio de valores a partir de la rebelión contra el que se les trata de imponer, aunque la mayoría de las veces se trata de un cuestionamiento vago; no tienen

---

<sup>2</sup>Limbo social. (Del lat. limbus). Lugar o seno donde, según la Biblia, estaban detenidas las almas de los santos y patriarcas antiguos esperando la redención del género humano. Utilizado por el autor que para fines de ésta investigación se define, en sentido figurado, como el estado temporal de incertidumbre entre la niñez y la edad adulta.

claro hacia dónde dirigen sus pasos; saben con más seguridad que es lo que no quieren para su vida, que lo que desean hacer para sí mismos.

Los adolescentes tratan de diferenciarse de los adultos, pero al mismo tiempo hay aspectos de este mundo adulto que los seducen. Les provoca ira la intromisión de sus padres en su vida privada, sin embargo, estrechan sus relaciones con sujetos que viven la misma condición de adolescencia más allá de sus ámbitos familiares; ensayan nuevos roles, pero copian modelos que los adultos les presentan. Finalmente, de la lucha contra el mundo adulto resultarán nuevos seres, que paradójicamente serán adultos.

Los adolescentes en medio de procesos profundos de transformación comienzan a abrirse paso en un mundo distinto que les exige más y con el cual su visión no coincide. Al respecto Bourdieu (1990), menciona que muchos de los conflictos entre generaciones son conflictos entre sistemas de aspiraciones constituidos en edades diferentes. Los adolescentes buscan nuevas identidades en el espejo de la sociedad en la cual parece que no encuentran su reflejo. La adolescencia, es una metamorfosis o una mutación (como quiera ser vista), que puede resultar muy dolorosa por estos enfrentamientos y exclusiones que se producen a su alrededor.

Los adolescentes se van transformando, pero al mismo tiempo van modificando su mundo, no tan sólo en su visión, sino también en sus condiciones de existencia reales, siendo la familia la estructura social donde más se percibe esta influencia. Así, la conceptualización de la adolescencia como condición por la cual atraviesa el individuo, no debe reducirse a una explicación como etapa preparatoria para la vida adulta, restando importancia a los procesos de redefinición de la identidad personal y de resignificación social, tan trascendentes en la vida del sujeto y que marcan de manera definitiva su relación con su entorno social.

### Ejemplo:

Cuando un adolescente llega a la época de la secundaria en México se encuentra en la etapa de la adolescencia media (11 a 15 años), lo cual denota que ha dejado atrás dos etapas previas que son la niñez (0 a 8 años) y la pre-adolescencia (8 a 11 años); este hecho es crucial ya que hasta ese momento su identidad ha sido determinada en mayor grado por factores familiares y genéticos; y en menor medida con el medio de interacción socio - escolar.

Al entrar al primer año de secundaria (ver figura 2) su experiencia externa es muy limitada (según el entorno en el que se desenvuelve), su interacción está condicionada por su identidad familiar y por lo tanto su habilidad social de integración apenas está en desarrollo y está fuertemente condicionada al autoestima.

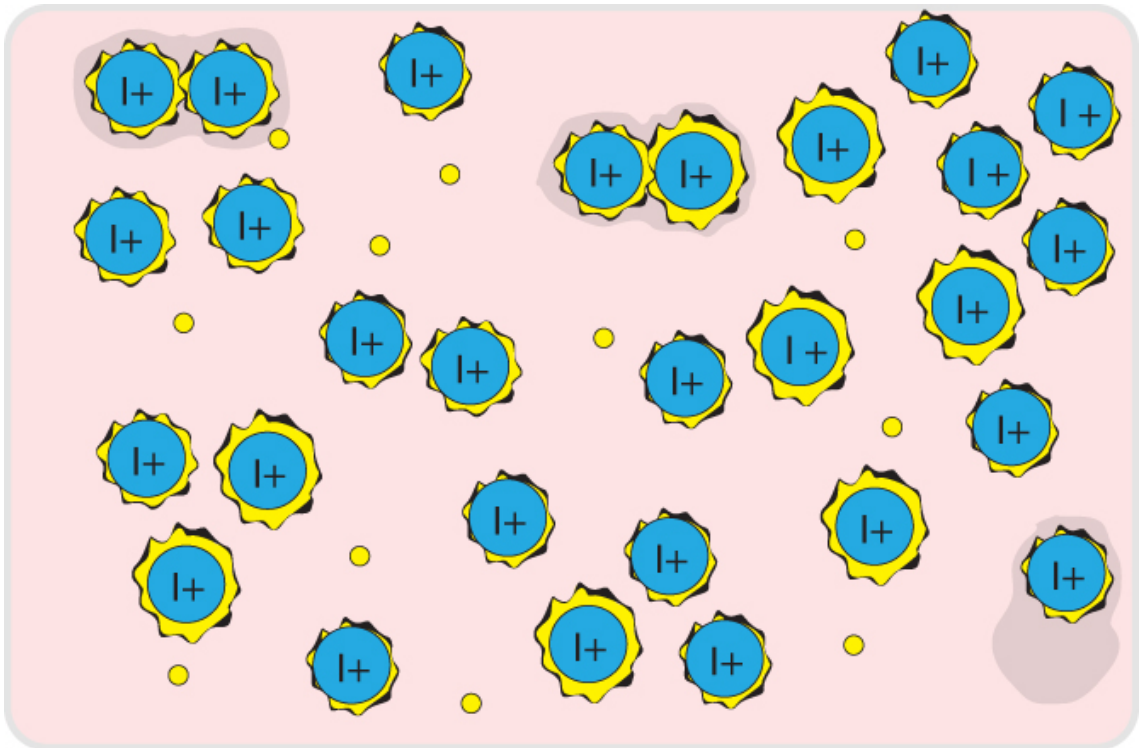


Figura 2. Esquema primer contacto en la secundaria creado por el autor

En esta figura se observa al individuo (I+) en una etapa de introducción (primer contacto) al nivel secundaria donde la I+ la denominamos como identidad acumulada hasta ese momento.

Al ir avanzando el tiempo en este primer año de experiencia secundaria, las habilidades irán en crecimiento; o por el contrario, a un individuo con baja autoestima, su habilidad de integración decrece, se hace más notable y continuamente es rechazado en las diferentes células que se comienzan a formar. (Ver figura 3)

Como se menciona líneas anteriores, es importante recordar que el rechazo en cualquier etapa de la vida es causa de frustración; pero aún más difícil de manejar, en una época de cambios tan trascendentales como es la adolescencia; en esta etapa resulta fundamental el hecho de la aceptación socio-escolar.

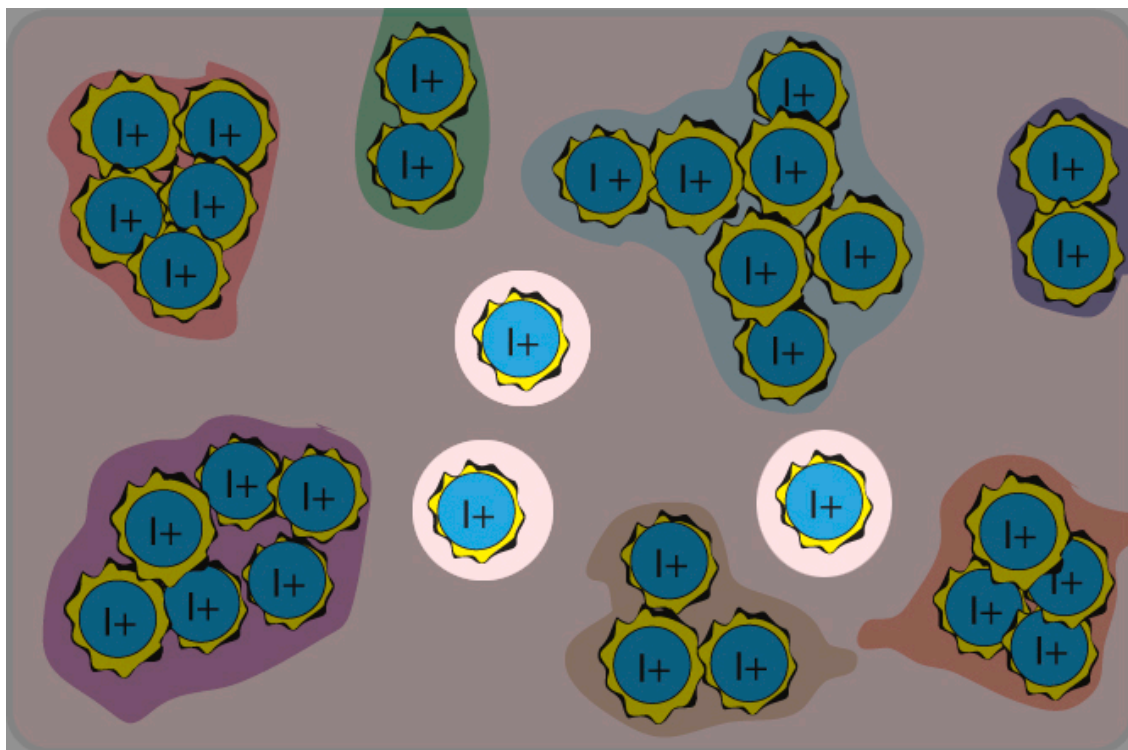


Figura 3. Esquema rechazo en la secundaria creado por el autor

Es por esta experiencia externa de rechazo, en el espacio de interacción entre adolescentes, en donde se refleja la conducta de desarrollo tanto social o

antisocial de los adolescentes; modificando de manera notable su identidad, llevando al adolescente al aislamiento y a diferentes prácticas mal sanas; las cuales van en contra de dicha identidad familiar, así como de los principios y reglas establecidas tanto por la sociedad como por las instituciones.

Por otro lado un adolescente que es aceptado en cualquier grupo dentro de su entorno socio-escolar muestra mejor relación con el entorno en el que se desenvuelve; y por ende desarrollaría una autoestima más sólida.

## **1.4 Objetivo general**

El presente trabajo tiene como objetivo determinar los parámetros para lograr la creación de un espacio virtual de expresión y difusión de información que ayude al desarrollo de estrategias y habilidades de orden social que orienten al adolescente de nivel secundaria hacia el conocimiento de sí mismo (desarrollo identitario), de su entorno (socio - escolar) y como adaptarse a él.

### **1.4.1 Objetivos particulares**

- ☐ Identificar y definir las herramientas WEB 2.0 pertinentes en el desarrollo de una red social escolar, caso de estudio adolescentes de nivel secundaria.
- ☐ Identificar y definir los espacios virtuales dentro de la Red Social Escolar, para la expresión, retroalimentación y consulta<sup>3</sup>.
- ☐ Identificar y definir los criterios de información personal (alumnos usuarios), utilizados dentro de la Red Social Escolar.

---

<sup>3</sup> Los contenidos dentro de la red social escolar, son temáticas a desarrollar para futuras investigaciones, debido a su importancia.

- Definir los criterios de uso y restricciones de la Red Social Escolar
- Definir las herramientas para el desarrollo de la Red Social Escolar
- Validar la propuesta de diseño, mediante el método de expertos<sup>4</sup>, para mostrar la viabilidad de la misma.

## **1.5 Supuesto de investigación (Hipótesis)**

La determinación de los elementos necesarios que promuevan el desarrollo de una interfaz identitaria basado en herramientas de habilidad social dentro de las redes sociales virtuales y fundamentado en el análisis de las diferentes relaciones del adolescente de nivel educativo medio; permitiría una mejor integración de este con su entorno socio-escolar....

### **1.5.1 Supuestos particulares**

...si se definen los factores que determinan los elementos básicos de orden socio escolar para el desarrollo de una interfaz identitaria,

...si se identifican los elementos que definen las herramientas WEB 2.0 necesarias, y los espacios virtuales para expresión, retroalimentación y consulta,

...si se plantea y desarrolla la propuesta de diseño, para ser valorada mediante el método de expertos,

...si se definen los criterios para el manejo, usos, y restricciones de la información, dentro de la Red Social Escolar; entonces se podrá integrar los criterios mínimos para el diseño y creación de una Red Social Escolar que serviría como herramienta de ayuda para los alumnos de nivel secundaria, en el desarrollo de

---

<sup>4</sup> Se refiere a expertos, a los maestros y especialistas en su ramo, que pueden validar una propuesta de investigación

estrategias y habilidades socio-escolares orientadas al conocimiento e integración a su entorno.

## **1.6 Metodología**

El siguiente apartado habla sobre la metodología utilizada para la presente investigación, así como el método de diseño y de validación de la propuesta.

### **1.6.1 Metodología de investigación**

Con base en los objetivos propuestos que se pretenden alcanzar en el presente proyecto, se propone como metodología una investigación de carácter exploratorio<sup>5</sup> no experimental<sup>6</sup>, de tipo cualitativa, ya que, aunque existen estudios al respecto de la adolescencia y sus diferentes etapas, es difícil encontrar investigaciones más específicas sobre el adolescente de nivel secundaria en México, su entorno y como se integra al mismo; además esta metodología determina la tendencia hacia una investigación mucho más rigurosa que profundice sobre este tema<sup>7</sup>, la cual dará lugar a una propuesta de aplicación de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) para la integración del adolescente.

Se aplicará la investigación documental y de campo. Buscando detectar el estado del arte respecto a los temas principales: adolescencia en México, la etapa de nivel secundaria, integración social en el adolescente, redes sociales.

---

<sup>5</sup>La investigación exploratoria se caracterizan por ser más flexibles en su metodología en comparación con los estudios descriptivos o explicativos, y son más amplios y dispersos que estos otros dos tipos (buscan observar tantas manifestaciones del fenómeno estudiado como sea posible). (Hernández et al.,1998)

<sup>6</sup> La investigación “no experimental”, no constituye ninguna situación sino que observa situaciones ya existentes” (Hernández, 1998)

<sup>7</sup>Los estudios exploratorios en pocas ocasiones constituyen un fin en sí mismos, “por lo general determinan tendencias, identifican relaciones potenciales entre variables y establecen el tono de investigaciones posteriores más rigurosas” (Dankhe, 1986)



“...la investigación documental es una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información... (Baena, 1985)

Por lo anterior es importante realizar una exploración y análisis *in situ*, con la finalidad de recolectar información que permite el conocimiento más a fondo y detallado del objeto de estudio; por lo que se utiliza también como método la investigación de campo, que se apoya en informaciones que provienen entre otras, de entrevistas, cuestionarios, encuestas y observaciones<sup>8</sup>.

### **1.6.2 Método de validación**

Para mostrar la viabilidad de la propuesta y hacer una prospectiva de una investigación se aplican diferentes métodos extrapolatorios:

- ☐ “Método de expertos: se basan en la consulta a personas que tienen grandes conocimientos sobre el entorno en que la organización desarrolla su labor. Se basan en la consulta a personas que tienen grandes conocimientos sobre el entorno en el que la organización desarrolla su labor.
- ☐ Métodos extrapolatorios: en estos se proyectan hacia el futuro los datos de evolución que se tienen del pasado.
- ☐ Métodos de correlación: En éstos se intenta ver qué factores están implicados en un desarrollo y en qué grado influyen. Teniendo esto presente se determina cuál es la posible línea evolutiva que van a seguir todos estos factores.

---

<sup>8</sup>Debido a su naturaleza, la investigación de campo es compatible a desarrollar junto a la de carácter documental.

De los métodos extrapolatorios se desprende método Delphi<sup>9</sup>, que busca opiniones de expertos con la ayuda de cuestionarios sucesivos, a fin de poner de manifiesto convergencias de opiniones y deducir eventuales consensos. Varios son los autores que han aportado una definición de este método, como Linstone y Turoff, que mencionan...

...es un método de estructuración de un proceso de comunicación grupal que es efectivo a la hora de permitir a un grupo de individuos, como un todo, tratar un problema complejo. (Linstone y Turoff, 1975)

Por otro lado Vélez menciona, que el método Delphi es una “técnica que permite llegar a opiniones en un grupo, sobre cierto asunto específico, además de la formación de consenso en un grupo y es útil como herramienta exploratoria para el pronóstico tecnológico o sobre la educación” (Vélez, 2004). Esto es, un método cualitativo basado en opiniones de expertos<sup>10</sup> que a través de varias rondas de preguntas va obteniendo opiniones consensuadas.

Estas enunciaciones son válidas, aunque para Konow y Pérez (1990) intentar dar una definición es como limitar el alcance y contenido del método, por lo que es más aconsejable dar una descripción general de sus características, limitaciones, usos y aplicaciones.

Para fines de la presente investigación, y su comprensión en la aplicación del análisis de datos, es preciso realizar una descripción de sus elementos fundamentales.

Las principales características del método están dadas por el anonimato de los participantes (excepto el investigador), iteración (manejar tantas rondas como sean necesarias), retroalimentación (*feedback*) controlada, sin presiones para la conformidad, respuesta de grupo en forma estadística (el grado de consenso se

---

<sup>9</sup>El Método Delphi surge en la década de los años 50 en el centro de investigación RAND Corporation por Olaf Helmer y Theodore J. Gordon. (Astigarraga, 2005)

<sup>10</sup>El experto no es el usuario final de la propuesta, el experto fue elegido por su conocimiento en la temática.

procesa por medio de técnicas estadísticas) y justificación de respuestas (discrepancias/consenso).

Suelen distinguirse tres etapas o fases fundamentales en la aplicación del método, que son (Ver figura 4): Fase preliminar: delimitando el contexto, objetivos, diseño, elementos básicos de trabajo y la selección de expertos. 2. Fase exploratoria: elaboración y aplicación de los cuestionarios con retroalimentación, de tal manera que con las respuestas más comunes de la primera se elaboren las siguientes. 3. Fase final: análisis estadísticos y presentación de la información (Bravo, 2007).

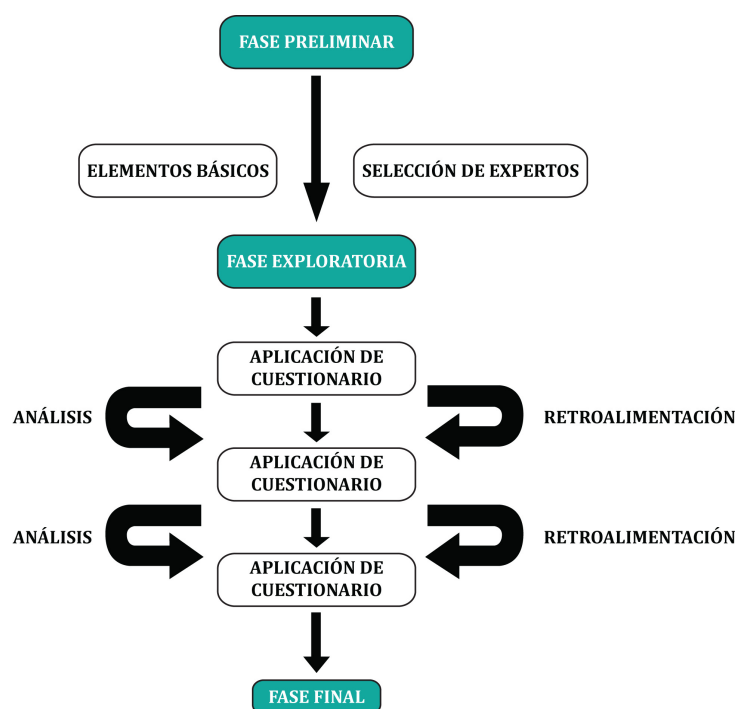


Figura 4. Etapas fundamentales del método Delphi (Bravo, 2007).

### 1.6.3 Método de diseño

El método de producción de diseño a utilizar en esta investigación es el procedimiento de desarrollo de sitios Web de Lynch y Horton. (Lynch y Horton, 2004, ya que cumple con las necesidades específicas en la creación de sitios Web.

El proceso de desarrollo de sitios Web de Lynch y Horton consta de las siguientes fases: Definición y planeación, Arquitectura de la información, Diseño de interfaz, Construcción, y Evaluación (Lynch y Horton, 2004, p.5).

Definición y planeación. En esta etapa inicial es donde se definen las metas y objetivos del sitio Web y comienza con la recopilación y análisis de la información necesaria para la realización del mismo; es también donde se define el contenido temático, la funcionalidad e interactividad, y los requisitos tecnológicos necesarios para su desarrollo.

Arquitectura de la información. En esta etapa es necesario detallar el contenido de información, definir la estructura del sitio Web; así como organizar la información de tal forma que se descarten contenidos informáticos no trascendentales para la finalidad del mismo.

Diseño de interfaz. En esta etapa el sitio Web adquiere su apariencia y su esencia mediante el diseño de retícula, diseño de página, y en general el diseño gráfico a utilizar. En este punto se diseñan y se crean las ilustraciones, fotografías y otros contenidos gráficos o audiovisuales necesarios para este sitio.

Construcción. Para esta etapa, se habrán integrado todos los componentes de sitio, por lo que el proyecto tendrá la mayoría de las páginas construidas, se habrá detallado la arquitectura de la información, los contenidos; así como el diseño final. Todo diseño y construcción de sitios Web es perfectible<sup>11</sup> por lo que es continua su actualización tanto en diseño como en contenido.

Evaluación: La evolución del actual proyecto se hará mediante el método de validación de expertos (Método Delphi) mencionado anteriormente.

---

<sup>11</sup>Capaz de perfeccionarse o de ser perfeccionado. (Real Academia Española, 2010)

*“... ser normal durante la adolescencia es por sí mismo anormal”. Freud (1958)*

## **2. CAPITULO II: La Adolescencia**

La adolescencia es una etapa más de la vida del ser humano; pero como toda etapa involucra procesos complejos de cambio y adaptación al mismo, en donde variables como el entorno socio-escolar cobran mayor peso en el individuo.

Es también la etapa de los cambios físicos, psicológicos y emocionales; donde comienza cierta ruptura con el núcleo familiar por el principio de independencia ideológica propio de la edad; pero es aún más significativo donde procesos como sobrevivencia, adaptación e integración cobran mayor importancia en el desarrollo del adolescente; ya que son el punto clave para su toma de decisiones con respecto a su relación con el mismo y con el entorno.

Es importante mencionar que las estructuras en las relaciones entre adolescentes son muy importantes, por lo que un rechazo social en esta etapa podría ser determinante para la vida adolescente; a lo que se suma la actual era de la información y comunicación que se está viviendo con la instantaneidad y la inmediatez con que se procesa y se intercambia información.

Esto refiere al actual auge que existe sobre las Redes Sociales en internet y su muy peculiar estilo de estructurar relaciones particularmente en la etapa de la adolescencia.

### **2.1 Juventud y adolescencia**

La Real Academia de la Lengua Española (RAE) define a la adolescencia como la edad<sup>12</sup> que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo; el tomar solo una parte de dicha definición,

---

<sup>12</sup>Para fines de esta investigación se define edad como sinónimo de etapa.

contemplantas solamente las limitaciones biológicas, aunque se puede definir también como una etapa de la vida del ser humano donde se muestran enormes cambios tanto físicos, como emocionales de acuerdo con lo que dice la El Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, por sus siglas en inglés), ya que menciona que “es esencialmente una época de cambios y trae consigo enormes variaciones físicas y emocionales, transformando al niño en adulto.” (UNICEF en línea, 2010). En esta etapa según su concepción se define la personalidad, se construye la independencia y se comienza la autoafirmación. El adolescente termina con actitudes y comportamientos de la niñez, así como con los valores y cualidades de lo infantil, formando su nueva realidad y entendimiento del mundo; por lo cual es imprescindible el apoyo: de la familia, la escuela, los amigos y la sociedad, ya que la adolescencia es considerada una etapa de aprendizaje.

Otros autores como Coleman (1985), indica que la psicología, como ciencia, sobre todo la psicología evolutiva<sup>13</sup> ha dejado de lado el estudio de la adolescencia, delegándola a sociólogos, psiquiatras y psicoanalistas; y estos aunque difieren en muchos aspectos, coinciden en decir que la adolescencia es un período donde surgen impulsos específicos, propios de la pubertad, los cuales perturban el equilibrio psíquico que da lugar a comportamientos regresivos, ambivalentes, inconformistas y, finalmente crisis de identidad.

Hace algunos años Jean-Jacques Rousseau fue uno de los primeros filósofos en hablar sobre la adolescencia, y a finales del siglo XVIII<sup>14</sup> la definió como “un particular problema humano que ocurre cuando un niño asume las responsabilidades sexuales y morales de la edad adulta”. (Kaplan, 1991).

---

<sup>13</sup>Psicología evolutiva o del desarrollo humano. Los psicólogos denominan desarrollo al cambio psicológico sistemático que se da a lo largo de la vida. Durante este proceso la persona va accediendo a estados más complejos y "mejores" que los anteriores. Esta es una rama de la psicología que ya tiene más de cien años, a pesar de lo cuál, al igual que la psicología en general, aún no se puede considerar una ciencia exacta como puede serlo la física o la química. Sin embargo, los conocimientos que se obtienen sobre los fenómenos psicológicos son absolutamente científicos, ya que se utiliza el método científico para obtenerlos.

<sup>14</sup>Rousseau estudió el comportamiento de los jóvenes y estableció la etapa de la adolescencia como el paso de la niñez a la edad adulta.

Lamentablemente, para muchas personas la adolescencia se ha asociado como una etapa negativa en la vida, asociándola con problemáticas, insuficiencias afectivas, delincuencia, desequilibrios, en fin, un notable problema para la sociedad. En efecto, “la adolescencia es una etapa crítica de la vida caracterizada por profundas transiciones en la conducta emocional, intelectual, sexual y social de los seres humanos”.<sup>15</sup> (Medina, 2000) El entorno y la sociedad en la que se encuentran inmersos también se encuentran en continuo estado de cambio, éstos aportan factores decisivos que influyen en el proceso de transformación de la personalidad de los adolescentes; por lo que al tratar de definir al adolescente en términos socioculturales implica el no limitarse a las características biológicas, sino como un ser social que se desenvuelve y desarrolla dentro de una cultura, el cual está determinado por sus aspectos psíquicos, biológicos y sociales, mutuamente interdependientes, lo que corresponde a una visión del hombre actual.

## **2.2 El adolescente y la psique**

A través de los años, la adolescencia también se ha sido estudiada desde el punto de vista del psicoanálisis, como se ha mencionado anteriormente, muchos psicólogos y psicoanalistas se han dado a la tarea no sólo de definirla sino de analizar las distintas facetas y situaciones que acontecen en dicha etapa, acordando que “la adolescencia es un segundo nacimiento, o una recapitulación de la primera infancia”;<sup>14</sup> el psicoanálisis explica que el primer nacimiento psicológico comienza al momento en que el bebé deja el útero materno, mientras que el segundo nacimiento psicológico inicia al entrar a la adolescencia.

Según el libro *Juventud, divino tesoro* (Martínez, Alejandra; Aguilar Fernando, 20008) esta etapa de transición el adolescente entra en la búsqueda de su identidad, normalmente lo hace poniendo a prueba su tolerancia y resistencia,

---

<sup>15</sup> Hacia la década de 1950 la adolescencia fue determinada como la hija indeseada del psicoanálisis”, Kaplan, (1991)

además de buscar pertenecer a determinado grupo social por medio de actitudes, lenguaje, formas de vestir, comportamientos, y cosas en común.; por otro lado, algunos adolescentes recurren a tornarse intolerante en sus comportamientos y conductas, esto como símbolo de inconformidad ante todo lo que rodea.

Al llegar a la pubertad el joven comienza un cambio que conlleva a la necesidad de encajar en algún lugar, comienza a manifestar conflictos y angustias acotadas al deseo físico y emocional; la familia forma parte fundamental de este cambio, ya que al final el seno familiar será el que ayude a marcar diversas pautas de la vida futura del adolescente. (Martínez, Alejandra; Aguilar Fernando, 2008)

Dentro de esta transición es normal el encontrarse con jóvenes que sean incapaces de tolerar su ambiente familiar, además de otras manifestaciones propias de la edad, como obsesión por su apariencia física, una postura un tanto intransigente ante diferentes situaciones, cambios de humor sin aparente razón, la ya mencionada búsqueda de identidad, e incluso baja en su autoestima por no aceptarse tal como es.

Es posible que el adolescente tienda a apartarse de todo lo que lo rodea, y se aleje de responsabilidades o de cualquier figura de autoridad<sup>16</sup>; se retira cada vez más del ambiente en el núcleo familiar, lo cual afecta su desenvolvimiento normal dentro de la sociedad.

Esta etapa es trascendental para el aspecto identitario, ya que es común que el adolescente sea parte de distintos grupos sociales, y busque diferentes personas, amigos, novias, bandas; en las cuales se identifique, o logre ver algo en común; proyectándose así en cada una de las manifestaciones de dichos núcleos, como música, deporte, vestimenta, etc.; y es una conducta típica de la edad el estar en contacto con muchos de estos grupos, como deambulando en diferentes zonas, de uno a otro sin sentirse comprometido con ninguno, presentando diferentes máscaras de actitud, identidad y carácter que se van acoplando según

---

<sup>16</sup>Entiéndase figura de autoridad a toda persona en posición de poder, como padres maestros, etc.



el grupo en el que se encuentre, incluso en el núcleo familiar, el adolescente parece tener una gran facultad para asumir cientos de responsabilidades, y personalidades, pero en el interior no logra integrar una imagen coherente de quién es en verdad; siendo este uno de los paradigmas más importantes en la adolescencia, el adolescente por lo regular se encuentra dividido y confuso.

Es de notar que en dicha transformación se distinguen dos elementos, uno positivo: “la fuerza ascendente de la personalidad que se acentúa, así como de la vitalidad que se abre paso, y uno negativo: la falta de experiencia sobre la realidad” (Medina, 2000). De una realidad familiar y social que se ven alteradas por profundos cambios producidos casi de un día para otro.

Como consecuencia de este aspecto negativo, el período de la adolescencia se desarrolla en un marco de inseguridades, pérdidas, duelos, angustias y temores que condicionan el comportamiento individual y social de los jóvenes.

A lo largo de esta etapa se plantearán múltiples batallas psicológicas que se sufre en la adolescencia, en esta difícil etapa de transición, recalando en la necesidad de tratar delicadamente este tipo de comportamientos, ya que si se presenta algún tipo de tensión es necesario erradicarla, pues si no es así se pueden originar varios problemas físicos y mentales que tendrán gran repercusión en la vida futura.

### **2.3 Las distintas etapas de la adolescencia (Hombre y Mujer)**

Según la Guía para padres de familia del Centro de Integración Juvenil (CIJ, 2006) sobre “Cómo proteger a tus hijos contra las drogas” se suelen dividir las etapas de la adolescencia en tres (Ver figura 5). Cada etapa trae sus propios cambios físicos, emocionales, psicológicos y de comportamiento. El desarrollo de los niños entre 8 y 18 años no está solamente determinado por el crecimiento y los cambios biológicos que experimentan su cuerpo, sino también por su propio temperamento y personalidad, las expectativas puestas en ellos por los adultos con los que conviven, y las influencias sociales.

Tabla1. Etapas de la adolescencia, creado por el autor basado en Moreno y Cuevas (1999).

FASES	CARACTERÍSTICAS FÍSICAS	FASE COGNITIVA	DESARROLLO MORAL	CONCEPTO DEL SÍ MISMO	CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	RELACIÓN CON LOS PADRES	RELACIÓN CON LAS AMISTADES
<b>Etapas de pre – adolescencia (8 a 11 años)</b>	Crecimiento disímil de huesos, músculos y órganos puede dar una apariencia algo torpe. Supone el inicio de la pubertad para la mayoría.	Pensamientos lógicos y tendencia a despreciar pensamientos imaginativos de la infancia. Capacidad para acumular grandes conocimientos y aplicar nuevos conceptos. Mayor interés para aprender habilidades de vida (cocinar, reparar).	Egocéntrico en general, aunque ya tiene conciencia. Comprende los conceptos de lo que es justo y la negociación. No siempre se ve reflejada su capacidad moral en su comportamiento.	En gran medida influido por las relaciones con los miembros de su familia, profesores y cada vez más, por sus compañeros. Muchos niños tienden a imitar el estereotipo masculino. La auto-imagen de muchas niñas puede sufrir con la llegada de la pubertad.	Mayor afán de hacer planes y cumplir con objetivos. Tendencia a ser desorganizados.	Relación de afecto y dependencia de ambos padres. Deseo de participar más en decisiones que les afecta. Tendencia a discutir sobre tareas, deberes, y orden. Conflictos con hermanos.	Eligen amigos con mismos gustos y aficiones. Niñas tienden a tener menos amigas más íntimas que niños. En esta etapa se forman pandillas de amigos que pueden excluir a otros niños.
<b>Etapas de adolescencia media (11 a 15 años)</b>	Llegada de la pubertad con velocidad distinta dependiendo de cada adolescente. Aumento de apetito en épocas de crecimiento. Necesitan dormir más. Desarrollo de los órganos sexuales, cambios en la voz, posible olor corporal.	Desarrollo de nuevas capacidades para ver las cosas en términos relativos y abstractos y para pensar. El sentido del humor puede estar más centrado en la ironía y el sexo. Época de mayor	Tendencia hacia el egocentrismo. Buscan la aprobación social de sus compañeros. Aunque entienden los conceptos relacionados con el orden social, a esta edad suelen cuestionar ciertos principios	Depende de cómo aceptan los cambios que ocurren durante la pubertad. Tendencia a conformarse con estereotipos de hombre o mujer. Preocupación por problemas de peso, piel, altura y el	Atención centrada en sí mismo. Preocupación por la opinión de otros.  Necesitan más intimidad en el hogar.  Sufren cambios muy fuertes de humor y pueden pasar de la tristeza absoluta a la	Suele ser la etapa de mayor conflicto con los padres mientras buscan una identidad propia dentro de la familia más allá que la	Los cambios de la pubertad y cómo reaccionan los compañeros pueden condicionar las amistades. Mayor
<b>Etapas de adolescencia final (15 a 18 años)</b>	Mayor homogeneidad entre sus compañeros porque la mayoría ya ha pasado por la pubertad y durante esta etapa llegan a su altura y peso de adulto.	Mayor capacidad para pensar de forma abstracta e hipotética sobre el presente y el futuro. Al poder entender y compartir mejor los acontecimientos que les rodean y que ocurren más allá de su círculo social inmediato, pueden adoptar una nueva conciencia social.	Menos egocentrismo y mayor énfasis sobre valores abstractos y principios morales. Como el desarrollo emocional y el desarrollo cognitivo no van al mismo paso, es posible que los mismos adolescentes que reivindican ciertos valores, los violan a la vez. En este sentido es una etapa algo contradictoria.	Es la etapa en la que los adolescentes forman su propia identidad. Experimentan con distintos aspectos, papeles, valores, amigos, aficiones, etc. Niñas con problemas de peso pueden tener tendencia a la depresión.	Cierta vulnerabilidad ante posibles preocupaciones, depresiones y trastornos como la anorexia.	Conforme se van avanzando por esta última etapa de la adolescencia, suele haber menos conflictos entre hijos y padres y mayor respeto porque los hijos ya pueden ver sus padres como individuos y comprender que sus opiniones se basan en ciertos valores y esto produce una mejoría en las relaciones familiares. Siguen discrepando con algunos	Las amistades entre chicos y chicas empiezan a ser más frecuentes y la influencia de los amigos sigue siendo clave en el desarrollo personal de una identidad propia. Los amigos anti-sociales pueden aumentar un comportamiento antisocial en el adolescente.

### **2.3.1 Cambios físicos en ambos géneros**

Los cambios físicos que se viven en este momento influyen directamente en las emociones, el comportamiento y las relaciones interpersonales dentro y fuera de la familia. La percepción que se tiene del cuerpo es determinante de la autoestima y la aceptación, así como de la forma de comunicación y la relación con los demás. La pubertad es la etapa en la que se experimentan cambios corporales y emocionales. Es la transformación por la cual se deja de ser niño para ser joven.

## **2.4 Cambios emocionales**

El estado emocional llega a verse afectado por los cambios corporales, según la Guía para educar con valores sobre “Habilidades para la vida”, (Centros de Integración Juvenil, A.C., 2007), estas son algunas de las emociones más importante que se presentan en los adolescentes de nivel secundaria.

### **¿Qué son las emociones?**

Son reacciones complejas en las que actúan en conjunto la mente y el cuerpo. Hay tres tipos de respuesta emocional:

- Un estado emocional que se puede interpretar con un “me siento bien o me siento mal”
- Una conducta impulsiva que la puedo expresar o no de forma abierta como el acercarse o alejarse de alguien, llorar, etc.
- Cambios en mi cuerpo como lo puede ser el sudor, los latidos del corazón aumenta o disminuye su ritmo, temblores etc.

## ¿Cuáles son estas emociones y en qué consisten?

Tabla 2. Mis emociones creado por el autor basado en Moreno y Cuevas (1999).

Mi emoción	Descripción
<b>Alegría</b>	Se produce cuando me ocurren cosas agradables, alcanzas alguna meta que me había propuesto o experimento sensaciones placenteras y de éxito.
<b>Sorpresa</b>	Es una emoción que se caracteriza fundamentalmente porque es breve, solo en un momento específico; por ejemplo en acontecimientos repentinos como encontrarme a alguien que tenía tiempo que no veía, un trueno, un regalo etc. Su función principal es prepararme para afrontar acontecimientos repentinos e inesperados, así como sus consecuencias.
<b>Miedo</b>	Es una emoción que se activa cuando siento daño o peligro. En ocasiones la puedo confundir o asociar con la ansiedad y la desesperación. El miedo ocasiona nerviosismo, esa tensión me permite protegerme o desarrollar una acción para evitar el peligro, como huir. Este peligro también me ayuda a afrontar las dificultades.
<b>Interés</b>	Es otra emoción con la cual funciono todos los días. Siempre tengo interés por algo, y cuando me siento interesado estoy más activo
<b>Ira</b>	Esta emoción también se conoce como enojo o cólera; cuando no se tiene control físico o psicológico, por ejemplo si se me retienen por la fuerza o me impiden hacer algo que yo quiero. Es una emoción que puede ser muy peligrosa si no aprendo a manejarla, y puede ocasionar conductas que no puedo llegar a controlar.
<b>Angustia</b>	Se caracteriza porque aparece como reacción ante algo desconocido o inesperado. Suele manifestarse con pequeñas alteraciones físicas como aumento de los latidos de mi corazón, temblores, mucho sudor, se experimenta una reacción física como si se oprimiera el pecho o le faltara el aire.
<b>Culpa</b>	Es una emoción poco comprendida. Su lado positivo es que lleva a corregir los actos. La persona se siente mal por algo que hizo que lo hace decidir nunca volver a repetirlo
<b>Vergüenza</b>	Sólo se experimenta por el juicio de los demás. Es una emoción incómoda porque va ligada al aislamiento de los demás.
<b>Tristeza</b>	Se presenta ante situaciones de fracaso, y separación o pérdida. Normalmente se manifiesta con sentimientos de dolor, pena, desconsuelo, soledad, disgusto, melancolía o preocupación

<b>Celos</b>	Esta emoción suele aparecer cuando se siente amenaza en la relación con otra persona, la cual puede ser de amistad, de amor de pareja, familiar o de cualquier otro tipo y que percibo que puede quebrantarse o incluso acabar
--------------	--

En general las emociones son un sistema de alarma con respecto a cómo se encuentra la persona, lo que le gusta o lo que funciona mal en su entorno, con la finalidad de realizar cambios en su vida. Las emociones y los pensamientos se encuentran entrelazados, se aprende a utilizarlas le es de gran ayuda para pensar de forma inteligente y a tomar las mejores decisiones.

Es prudente señalar también que dentro de la etapa de adolescencia las emociones se maximizan por los diferentes cambios hormonales en ambos géneros; este hecho llega a modificar la conducta adolescente generando cambios emocionales sin aparente razón y de manera continua.

## **2.5 La adolescencia en México**

Un estudio hecho por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) muestra que en México en el 2009 contaba con un total de 12.8 millones de adolescentes entre 12 y 17 años de edad, de los cuales 6.3 son mujeres y 6.5 son hombres. A continuación se presentan algunos datos tomados del estudio que sirven para conocer los hábitos de los usuarios de Internet, en particular de los adolescentes. El 55.2% de los adolescentes mexicanos son pobres, uno de cada 5 adolescentes tiene ingresos familiares y personales tan bajos que no le alcanza siquiera para la alimentación mínima requerida. (UNICEF en línea, 2010)

En 2008 casi 3 millones de adolescentes entre 12 y 17 años no asistían a la escuela. Del total de niños y jóvenes que no asistían a la escuela, correspondían a este grupo de edad 48.6% de hombres y 44.1% de mujeres. Dejar la escuela

antes del tiempo establecido o no ingresar a la misma significa un riesgo de continuar el aprendizaje predominantemente en las calles.

Lo que influye directamente con la adaptación a la sociedad sin las herramientas básicas que te da la escuela. Con esto, las capacidades y oportunidades de los adolescentes se ven truncadas de manera drástica, y sus riesgos de salud aumentan por las diferentes prácticas antisociales que se gestan a partir de la falta de educación básica y un ambiente escolar.

Hay muchas razones por las que los adolescentes dejan de ir a la escuela, entre ellas la baja calidad de la educación, especialmente en las escuelas públicas; la discriminación que muchos jóvenes enfrentan (parte crucial en la actual investigación), la falta de oportunidades y de oferta educativa, así como la necesidad de trabajar.

Casi tres millones (aproximadamente uno de cada tres varones y una de cada ocho chicas) de este grupo de edad trabajan. Esta situación es más severa si sólo se considera a los adolescentes que no estudian (dos de cada tres varones y una de cada tres chicas). Su bajo nivel de educación en muchos casos los obliga a aceptar trabajos mal pagados, peligrosos o incluso en condiciones de explotación. (Ídem)

Uno de los fenómenos sociales entre los jóvenes no solo en México sino a nivel mundial son los llamados coloquialmente como NINIS<sup>17</sup>; que según menciona la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE); hoy que en México siete millones 226 mil jóvenes de 15 a 29 años ni estudian ni trabajan, lo que lo coloca en el tercer lugar entre los países de miembros del organismo, después de Turquía y Brasil. (Proceso en línea, 2011)

Analizando los datos anteriores se retoma para la investigación que existe una gran cantidad de adolescentes, que no se encuentran dentro de una institución escolar; lo cual muestra un margen de error sobre la cantidad de personas que

---

<sup>17</sup> Término coloquial utilizado para denominar a adolescentes que ni estudian ni trabajan.

puedan ser contabilizadas dentro del actual caso de estudio de adolescentes en adolescencia media.

Esta aseveración también deja entrever, que existe una cantidad de individuos, con falta de experiencia escolar que podrían ser influencia dentro de una célula de adolescentes.

## **2.6 Las redes sociales y adolescencia en México**

Las redes sociales están siendo un tema que está en boga en nuestro país; el número de usuarios mexicanos se incrementó en un 94.2% en tan sólo un año llegando a 26.5 millones de personas que tienen cuenta en Facebook. El auge de las redes sociales está de moda.

Pero, ¿quiénes son los que las usan más? Sabemos que el sector de la población que más está en interacción con las redes sociales es el grupo de los jóvenes, sin embargo, todos los que nacieron en la generación X está teniendo presencia muy fuerte dentro de las redes sociales, los adolescentes comienzan a tener peso y están presentes dentro de los estudios de redes sociales

Basados en un Estudio de Consumo de Medios Digitales, realizado por Interactive Advertising Bureau (IAB) México, Millward Brown y Televisa Interactive, se ha dado a conocer los resultados dirigido al uso que los adolescentes hace de las redes sociales; 70% de los usuarios en México están registrados al menos en una red social, y 55% han subido fotos o videos a algún sitio online.

El reporte muestra que las redes sociales son un reflejo del impacto del Web 2.0 y han transformado la forma en que los usuarios se relacionan entre sí y la manera en que acceden y comparten lo que más les interesa.

Los jóvenes mexicanos de entre 19 y 25 años son quienes más se comunican a través de estas herramientas, aunque cada vez son más las personas de distintos grupos de edad que se inscriben a redes sociales y blogs.

El sondeo de IAB México también señala que Internet es el medio que sale mejor evaluado, pues los encuestados lo consideran el medio que más disfrutan utilizar (77%) y que ya forma parte de sus vidas (73%).

También señaló que el uso de Smartphone<sup>18</sup> (teléfonos inteligentes) para entrar a Internet ha incrementado de manera considerable entre los adolescentes (35%), lo que hace que la presencia de los mismos en las redes se ha intensificado aún más.

Es de conocimiento general que empresas, partidos políticos, entre otras instituciones comienzan atacar el mercado digital; principalmente al grupo de enfoque de los adolescentes; esto mediante contenido interactivo en los *Chats*, redes Sociales en Internet, videos y juegos en línea; que son las actividades favoritas en Internet. También este tipo de actividades de moda muestra una tendencia a descargar mucho contenido como aplicaciones, videos, música etc.

David Arkless, presidente Global de Asuntos Corporativos y de Relaciones con Gobierno de Manpower, dice:

...las redes sociales representan una buena oportunidad para las empresas de lograr un mejor compromiso con sus empleados, su productividad, colaboración, innovación y reputación. El directivo dijo que Facebook, LinkedIn, Twitter, Ning, Plaxo, Hi5 y Second Life, permiten a las personas conectarse, comunicarse y compartir información con una facilidad y poder revolucionarios, pero aún existen muchas complejidades que deben explorarse. (Arkless, 2010)

El tiempo que los adolescentes dedican a estar en Internet es de 4 horas en promedio al día (según estudio), es mucho más del que le pueden dedicar a la televisión, esto lo convierte como parte integral de sus actividades cotidianas. El 28% de los encuestados pasan entre 5 y 12 horas en la red.

---

<sup>18</sup>Es un término comercial para denominar a un teléfono móvil que ofrece la posibilidad de instalación de programas para incrementar el procesamiento de datos y la conectividad.



Pasando al uso de las redes sociales, los adolescentes tienen una actividad muy intensa dentro de las mismas. Facebook, Twitter y Metroflog son las que más adolescentes tienen registrados, siendo Facebook la de mayor visitas. Otras redes que utilizan en menor uso son MySpace, Hi5 y Sonico. (Ver Figura 5)



Figura 5. Las redes sociales más utilizadas en México. Fuente: <http://www.amipci.org.mx/?P=editomultimediafile&Multimedia=115&Type=1>

Las actividades que más realizan dentro de las redes sociales son ver fotos, enviar mensajes instantáneos (Chat) y publicar mensajes personales. Sin embargo, los mismos adolescentes es un grupo que cada vez más está subiendo contenido en video a la red.

Un ejemplo de la vida social de los jóvenes en las redes sociales es la de Jonathan Francisco Garrido. El tiene 23 años, estudia Derecho en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), es amante de la tecnología y está en Facebook, Titear, MySpace, Hi5 y ahora en Google Buzz, la nueva red social de la compañía mundial Google; y menciona que Gracias a estos sitios sociales “su vida está resuelta”.

### A lo que agrega:

Hoy las redes sociales son la salvación para cualquier chavo mexicano, por ejemplo, cuando me siento triste lo posteo y de inmediato mis amigos responden. De la misma manera, cuando necesito dinero, lo escribo en mis cinco sitios y vendo todos mis gadgets de volada, así podría enumerarte mil cosas. No soy el único que hace estas cosas, todos mis amigos opinan lo mismo. (El Universal en línea, 2011)

En el transcurso del año pasado, Facebook registró un incremento importante en el número de usuarios adolescentes, ya que mientras 49% de ellos usaban esta red en 2009, en 2010 lo hace el 86%. Por su parte la penetración de Twitter en los adolescentes creció de 24% en 2009 a 39% en 2010. (IAB México, 2011)

*Todos usamos máscaras, y llega el momento en que no podemos quitarlas sin remover nuestra piel... André Berthiaume*

### **3. CAPÍTULO III: ID 2.0**

El hablar de identidad en la actualidad podría traer para muchos diferentes connotaciones (identidad nacional, personal, social, mundial política etc.); pero ¿cómo definir la identidad?; ¿cuáles son los factores que influyen para moldearla?; y ¿en qué etapas de la vida del ser humano se producen los llamados puntos de quiebre?

El presente capítulo trata la temática de la identidad a partir de la relación individuo – sociedad, observando diferentes puntos de vista de filósofos y psicólogos expertos en el área dando pie a la reflexión y discusión sobre la construcción de la misma y los factores que influyen en su concepción.

Se desarrolla este capítulo a partir de la etapa de la adolescencia que coincide con la pubertad y que se gesta como uno de los puntos de quiebre del individuo; en el cual se generan las directrices que modelan a la identidad adulta a partir de factores socio-culturales como son, nivel socio económico, lugar de residencia, estrato social, entre otros; donde en que se encuentra inmersa la persona.

Se abordarán a detalle los factores socio-culturales, los cuales influyen sobre las decisiones identitarias de los individuos, llevándolos a aceptar situaciones cotidianas en las que se limita la toma de decisión o se ve influida de manera muy estricta; este tipo de situaciones afecta lo que se denomina necesidad de pertenencia (Maslow, 1943) pertenencia social, o afiliación social, los cuales también se hablarán a detalle.

### **3.1 Construcción de la ID**

El concepto de identidad se ha investigado desde hace siglos, cobrando mucha importancia en esta época de grandes cambios significativos en el mundo. Al encontrarnos inmersos en esta pluralidad cognitiva y avances tecnológicos; el tema de identidad se vuelve aún más importante tanto para el individuo como para las sociedades (tradicionales e industriales).

La identidad según su etimología deriva del verbo latino identificare, vocablo integrado por los también latinos identitas y facere (identitatem facere), que quiere decir comprobar, hacer patente la identidad de alguien o algo; también la RAE (Real Academia de la Lengua Española) define a la identidad como el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. (RAE en línea, 2011)

Según algunos autores la identidad es una necesidad del ser humano. La respuesta a la pregunta ¿Quién soy?, es muy importante y se va construyendo con el paso del tiempo y la relación existente entre individuo y sociedad.

Erich Fromm (1971) plantea que: "esta necesidad de un sentimiento de identidad es tan vital e imperativa, que el hombre no podría estar sano si no encontrara algún modo de satisfacerla". Según lo que él expone, la identidad es una necesidad afectiva (sentimiento), cognitiva (conciencia de sí mismo y de las demás personas como personas diferentes) y activa (el ser humano tiene que tomar decisiones haciendo uso de su libertad y voluntad).

Por otro lado Erikson (1950) afirma también que la búsqueda de la identidad es el tema más importante a través de la vida; y pensaba que la teoría freudiana subestimaba la influencia de la sociedad en el desarrollo de la personalidad.

Conceptuaba a la sociedad como una fuerza positiva que ayudaba a moldear el desarrollo del ego o el yo. La teoría del desarrollo psicosocial divide en ocho períodos de edad la vida humana. Cada etapa representa una crisis en la personalidad que implica un conflicto diferente y cada vez mayor. Cada crisis es

un momento crucial para la resolución de aspectos importantes; éstas se manifiestan en momentos determinados según el nivel de madurez de la persona.

Si el individuo se adapta a las exigencias de cada crisis el ego continuará su desarrollo hasta la siguiente etapa; si la crisis no se resuelve de manera satisfactoria, su presencia continua interferirá el desarrollo sano del ego. La solución satisfactoria de cada una de las ocho crisis requiere que un rasgo positivo se equilibre con uno negativo.

Según Erikson<sup>19</sup>, las etapas psicosociales son las siguientes:

- **Confianza básica vs Desconfianza** (del nacimiento hasta los 12 ó 18 meses): El bebé desarrolla el sentido de confianza ante el mundo. Virtud: la esperanza.
- **Autonomía vs Vergüenza y duda** (de los 12 ó 18 meses a los 3 años): El niño desarrolla un equilibrio frente a la vergüenza y la duda. Virtud: la voluntad.
- **Iniciativa vs Culpabilidad** (de los 3 a los 6 años): El niño desarrolla la iniciativa cuando ensaya nuevas cosas y no se intimida ante el fracaso. Virtud: el propósito.
- **Laboriosidad vs Inferioridad** (de los 6 años a la pubertad): El niño debe aprender destrezas de la cultura a la cual pertenece o enfrentarse a sentimientos de inferioridad. Virtud: la destreza.

---

<sup>19</sup> La referencia de este autor sigue estando vigente y es utilizada por investigadores y autores recientes, por lo que se valida su consulta para la presente investigación.

- **Identidad vs Confusión de identidad** (de la pubertad a la edad adulta temprana): El adolescente debe determinar su propio sentido de sí mismo. Virtud: la fidelidad.
  
- **Intimidad vs Aislamiento** (edad adulta temprana): La persona busca comprometerse con otros; si no tiene éxito, puede sufrir sentimientos de aislamiento y de introspección. Virtud: el amor.
  
- **Creatividad vs Ensimismamiento** (edad adulta intermedia): Los adultos maduros están preocupados por establecer y guiar a la nueva generación; en caso contrario se sienten empobrecidos personalmente. Virtud: preocupación por otros.
  
- **Integridad vs Desesperación** (vejez): Las personas mayores alcanzan el sentido de aceptación de la propia vida, lo cual permite la aceptación de la muerte; en caso contrario caen en la desesperación. Virtud: la sabiduría.

Lo antes mencionado muestra las diferentes fases de la identidad según Erikson, centrando la presente investigación en la etapa de identidad vs confusión, antes mencionado, que abarca el período del nivel secundaria en México; por lo que es en este punto donde se desenvuelven o se frenan muchos procesos de resignificación del sí mismo con base en la experiencia con el entorno externo que juega un papel crucial en este desarrollo identitario.

Con las afirmaciones de Erikson y el planteamiento de Fromm; se manifiesta que la identidad tiene que ver con nuestra historia de vida, que es influida por el entorno en el que nos encontramos inmersos (macro) que involucra variables como lugar, extracto económico, etc. Así como un entorno interno (micro) en el cual intervienen factores como los genes, el género, origen social, etc.

El sujeto consolida su universo simbólico con elementos que le son propios como el género, el origen social y su relación con discursos que cobran dimensión de

instituciones sociales, como la familia, el estatus, entre otros. Estos factores forjan al universo simbólico como un mecanismo de distinción. Este mecanismo de distinción tiene una función identitaria que define la estructura y función de los procesos socio-culturales a través de los cuales el sujeto se relaciona (Bordieu, 1979).

La identidad, no es una esencia, ni está fundada sólo en intereses comunes, es producto del trabajo del individuo sobre sí mismo. Para François Dubet (1989), la identidad es un trabajo del actor, un trabajo de auto identificación, heterogéneo, complejo, incierto y elaborado, donde se interrelacionan las pertenencias y las fidelidades, los compromisos y las estrategias.

La identidad social no está ni dada, ni es unidimensional, sino que resulta del trabajo de un actor que administra y organiza las diversas dimensiones de su experiencia social y de sus identificaciones. El actor social es el que reúne los diversos niveles de la identidad de manera que se produzca una imagen subjetivamente unificada de sí misma (Debe, 1989).

Por lo tanto, hay en este concepto un cruce individuo-sociedad, por un lado, y de la historia personal con la historia social, por otro. Los individuos, los grupos y las culturas tienen conflictos de identidad. Hay una identidad personal y varias identificaciones colectivas que se deben considerar.

El sujeto define también su universo simbólico con la complicidad que se gesta en la interacción con las instituciones en el espacio público. Es importante subrayar que la relación entre el sujeto y la cultura es la que impone las formas a para la percepción y significación en su universo simbólico. (Bordieu, 1979).

Por lo que relacionando esta afirmación con la etapa en la adolescencia, la interacción que existe entre los individuos de nivel secundaria y su entorno socio-escolar redefine y resignifica su propia identidad con base en la experiencia que se tiene dentro y fuera del salón de clases; tomando en cuenta su historia personal y su historia social.

La construcción identitaria personal se realiza en condiciones socio histórico específicas, en el espacio de la vida cotidiana, inmerso sus situaciones, relaciones e influencias, a través de procesos de producción y reproducción social en los que el sujeto participa (interacción entorno macro-micro).

Asumiendo a la identidad como un proceso de construcción permanente que realiza el individuo el cual le permite identificarse y diferenciarse de otros, la visión de la identidad como unidad, bajo el principio de único, hoy encuentra limitaciones cuando intentamos emplearla como herramienta metodológica para comprender procesos como el de la construcción de identidades juveniles (Reyes, 2006)

La constitución de la identidad no puede llevarse a cabo por definición sino bajo el principio de la unicidad y de la unidad. Hay que administrar la existencia de un agente de organización de esta unidad y de un sentido capaces de ligar y de jerarquizar estos distintos niveles de la identidad (Dubet, 1989).

La identidad no solo distingue nuestra individualidad de otras; sino también la identidad de un grupo respecto a otro. La identidad colectiva es a la vez común y diferente, según el contexto. Por ejemplo, "nosotros los fresas" se opone a los "no fresas". El "nosotros", es móvil y contextual. Son muchas las identificaciones colectivas y algunas incluyen a otras. (Álvarez, 2008)

Lo que muestra según Corpas (2001), que existen dos partes de la identidad:

La **identidad primaria** se hereda y se transmite, es la suma de los elementos que se transmiten al nacer en un determinado entorno cultural. La otra se compone optando entre diversas posibilidades, bajo la influencia dinámica del entorno. La identidad primaria se hereda y se transmite. Esta identidad primaria, deja entrever las bases de lo que se definirá en capítulos más adelante como identidad histórica.

La **identidad secundaria** es una construcción, una necesidad psicológica primordial en los individuos y en los colectivos. Su elaboración puede verse



afectada por la variedad de intereses y de imágenes previas que están en juego.  
(Corpas, 2001)

Estas aseveraciones servirán como base en la propuesta de diseño en la presente investigación; tomando en cuenta siempre dos partes de la identidad, que son el entorno personal, y el entorno externo o social.

**Variaciones en la expresión de la Identidad – Pesado Identidades**  
(Álvarez M, 2008)

Según lo descrito líneas anteriores con respecto a la construcción identitaria, un individuo puede mostrarse en función:

- a) de lo que es,
- b) de lo que quisiera ser,
- c) de lo que se permite ser,
- d) considerado en relación al objeto,
- e) en función de lo que los demás creen que es,
- f) de cómo quisiera ser visto,
- g) de cómo supone que los demás esperan que sea, vale decir, asumiendo pasivamente el rol que se le asigna en la vida.

Toda identidad va cambiando y supone una diferencia. No se puede reconocer una identidad, si a la vez no se reconoce el contraste que se presenta como diferente. Estas disparidades nos crean conflictos con los demás, pero también con nosotros mismos. Si el otro no confirma mi identidad, se transforma en una amenaza y es frecuente que se intente evitar el contacto con aquellos que nos amenazan, que ponen en riesgo mi identidad, mi auto imagen y mi autoestima. Recordemos lo que Maslow plantea en su Escala de necesidades Básicas, que es la necesidad de Afiliación; la cual está relacionada con el desarrollo afectivo del individuo, son las necesidades de:

- Asociación
- Participación
- Aceptación

Se satisfacen mediante las funciones de servicios y prestaciones que incluyen actividades deportivas, culturales y recreativas. El ser humano por naturaleza siente la necesidad de relacionarse, ser parte de una comunidad, de agruparse en familias, con amistades o en organizaciones sociales. Entre estas se encuentran: la amistad, el compañerismo, el afecto y el amor. Estas se forman a partir del esquema social.

### **3.2 to be or not to be... ahí está la cuestión**

En líneas anteriores se ha explicado de manera breve que es la identidad y como se va construyendo; pero ¿qué sucede cuando por algún motivo un individuo no logra ese sentimiento de unidad personal que es la identidad?

Se puede fácilmente observar que existe un dilema existencial porque no se puede “no ser”; por lo que si “no se puede ser” lo que uno quiere ser, solamente queda lo contrario a lo que se “debería de ser” (por naturaleza, deseos, etc.) o lo que “los demás esperan que sea”.

La problemática se genera porque dicho camino no es una elección propia sino una salida con un alto costo psicológico para el individuo, para su calidad y para su proyecto de vida en un amplio sentido.

Este camino contrario a lo que “debería de ser”, supone en el individuo conductas que no son propias del entorno en el que se desenvuelve; por lo que comienza a existir un fenómeno común en todas las etapas de la vida; pero que resulta ser catastrófico en una en especial que es la adolescencia; que es el rechazo. Dentro de las consecuencias que el rechazo conlleva se tienen ciertas conductas antisociales como por ejemplo: Los cuadros de adicción (toxicomanías:

drogas, alcohol, psicofármacos) y trastornos alimentarios como la Anorexia y la Bulimia y en el más extremos de los casos el suicidio<sup>20</sup>.

Este tipo de conductas antisociales como respuesta al rechazo del entorno social presume la formación de una identidad negativa, que según Álvarez (2008), esta se alimenta de todo aquello que es rechazable, censurable desde la perspectiva social.

Es importante mencionar que la etapa de adolescencia coincide con el comienzo de la pubertad y sus cambios drásticos en cuestión física y psicológica, por lo que la entrada a la pubertad puede llegar a ser factor crucial en el desarrollo identitario.

Lo que genera en esta etapa que se le dé una gran importancia al, “yo no pertenezco a...”, o al “yo no soy parte de...”; lo cual provocaría un fuerte golpe emocional en el adolescente; lo que afectaría directamente el desarrollo identitario y por lo tanto a la autoestima.

Es por lo que en esta etapa de la adolescencia, sobre todo a nivel secundaria (período que compete a la investigación) por lo que resultan fundamentales las diferentes experiencias que se tengan con el entorno (socio-escolar); porque de eso depende el desarrollo de una identidad sana o positiva o una negativa.

Erikson señala el término "Identidad del Yo", el cual describe ciertos logros en la comprensión que el individuo llegado al final de la adolescencia, debe haber alcanzado a través de toda su experiencia pre-adulta, para poder estar preparado para las tareas de la siguiente etapa (adulthood).

---

<sup>20</sup> A estas 3 últimas psicopatologías se las ha agrupado desde la Psicología como Patologías de la Autodestrucción, pues en casos extremos cuando no han podido compensarse pese a los tratamientos terapéuticos y médicos llevan a ella. (Álvarez, 2008)

Por lo que agrega que este sentimiento de identitario nos permite experimentarnos a nosotros mismos como algo que posee continuidad y uniformidad y, por lo tanto, actuar consecuentemente.

El joven adulto adquiere un sentido estable de continuidad interior y de mismidad social que servirá de puente entre aquello que fue, siendo niño, y lo que va a llegar a ser, y que reconciliará su concepción de sí mismo con el reconocimiento que de él hace su comunidad. (Erikson, 1968)

Por el contrario, en la pérdida del sentido de la Identidad, según el autor (ídem), se expresa a menudo bajo la forma de una hostilidad mordaz y altanera contra los roles que la familia o la comunidad inmediata ofrecen como adecuados y deseables.

### **3.3 Identidades y culturas juveniles**

En líneas anteriores se conceptuó a la identidad como una necesidad tanto en lo individual como en lo colectivo, la cual se desarrolla bajo condiciones socio históricas; pero que sucede cuando a estas variables de construcción identitaria se suman a una etapa tan difícil como es la adolescencia.

Se puede hablar de una identidad atribuida, que sería la forma en que unos sujetos se caracterizan y a su vez clasifican a otros, esto a partir del lugar que ocupan en el espacio social y, una auto identidad, a sí mismos explícita o implícitamente, mediante prácticas de inclusión – exclusión o de identificación – discriminación.

En este contexto, la identidad juvenil haría referencia a la forma como individuos y grupos son definidos por ellos mismos o por otros, con base en su condición de jóvenes, es una identidad construida que conviven con otras en un entorno de identificaciones múltiples, y que supone una constante re significación,

producto de las variadas y constantes interacciones sociales en las que están inmersos los grupos juveniles. (Reyes, 2006)

Se mencionan identidades juveniles como identidades grupales, para evitar generalizaciones homogeneizante y como un referente clave que permite analizar la interacción de los jóvenes con el mundo social.

Las identidades juveniles nos remiten a procesos intersubjetivos inmersos en relaciones sociales que se sitúan históricamente; por lo tanto implica hablar de interacciones y representaciones de lo individual y lo colectivo y sólo adquiere sentido dentro de del contexto social más amplio pero al mismo tiempo situado tempo – espacialmente (Torres, 2002; Piña, 2004).

Las identidades juveniles se refieren a la construcción de umbrales simbólicos de adscripción o pertenencia, donde se delimita quienes pertenecen al grupo juvenil y quienes quedan excluidos (Valenzuela, 1997).

Las identidades juveniles suponen una constante resignificación, condición que se construye en su interacción social, por lo tanto, no se habla de grupos sustanciales, invariables o inmóviles, al contrario, constantemente experimentan transformaciones y reconfiguraciones. (Reyes, 2006)

Las identidades juveniles se construyen y manifiestan a través de prácticas socioculturales divergentes, que distingue y les confiere un significado a los jóvenes en la sociedad (Brito, 2002). Es precisamente, de manera privilegiada, en el ámbito de las expresiones culturales donde los jóvenes se vuelven visibles como actores sociales, a través de la dramatización de la identidad vía la creación de estilos que operan como identificación entre los iguales y como diferenciación frente a los otros (Reguillo, 2000). Estos procesos son la base de lo que se denominado culturas juveniles.

En un sentido amplio, las culturas juveniles refieren la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la

construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional (Feixa, 1998).

### **3.4 Teoría de las necesidades humanas**

Como parte fundamental del desarrollo en el individuo es necesario ser parte de algo (pertenecer a un grupo, equipo, institución, etc.); como lo mencionan Maslow (1943) y McClelland (1962); donde se puede observar que la necesidad de afiliación tanto en la persona como en la sociedad promueve la interacción identitaria; modificando su construcción.

Es por esta necesidad del ser humano que resulta importante entender como los individuos se integran a determinado grupo social; y para fines específicos de la presente investigación, como se presenta la integración socio-escolar del adolescente de secundaria<sup>21</sup>.

#### **3.4.1 Teoría de las necesidades según Maslow-MacLelland**

En 1943 Maslow formuló su concepto de jerarquía de necesidades que influyen en el comportamiento humano<sup>22</sup>. Maslow concibió esa jerarquía por el hecho de que el hombre es una criatura que demuestra sus necesidades en el transcurso de la vida (Ver figura 6). En la medida en que el hombre las va satisfaciendo, otras más elevadas toman el predominio del comportamiento.

De acuerdo a esta teoría, Abraham Maslow expone la jerarquía de necesidades humanas y argumenta que la persona está constituida por una

---

<sup>21</sup> La teoría de Maslow y su pirámide de necesidades, es aplicable para el ser humano, aunque en la etapa de la adolescencia, según algunos autores como Moreno y Cuevas (2006), se prioriza la necesidad de pertenencia.

<sup>22</sup> Teoría desarrollada en su obra “Una teoría sobre la motivación humana” (en inglés, A Theory of Human Motivation)

serie de necesidades en orden jerárquico y conforme se satisfacen las necesidades más básicas (parte inferior de la pirámide), los seres humanos desarrollan necesidades y deseos más elevados (parte superior de la pirámide).

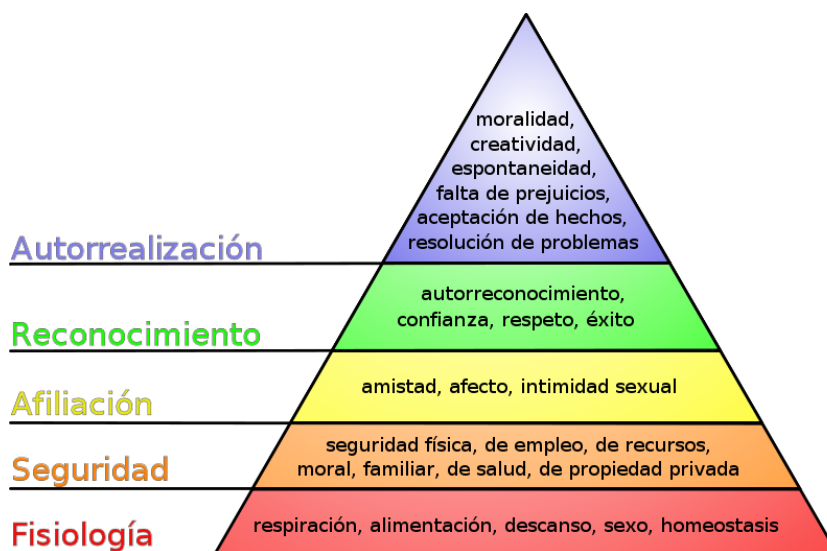


Figura 6. Pirámide de la jerarquía de las necesidades de Maslow. Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social)

En la esta pirámide se identifican 5 niveles y cada uno de ellos se activa solamente cuando la necesidad del nivel inmediatamente inferior está razonablemente satisfecho.

En la base de la pirámide se encuentran las necesidades básicas o necesidades fisiológicas, que incluyen la alimentación (comer y beber), la respiración, la eliminación (orinar, defecar, sudar, etc.), el descanso y el sueño y, en general, el mantenimiento involuntario e instintivo de las funciones corporales que hacen posible la vida.

El siguiente nivel es el de las necesidades de seguridad y protección: seguridad, orden y estabilidad. Estos dos primeros escalones son importantes para la supervivencia de la persona. Una vez que los individuos tienen satisfecha su nutrición, cobijo y seguridad vital, tratan de satisfacer otras necesidades.

El tercer nivel es el de necesidad de amor y pertenencia, compuesto por necesidades psicológicas<sup>23</sup>; cuando los seres humanos han cuidado de sí mismos físicamente, están listos para compartirse a sí mismos con otros.

El cuarto nivel se alcanza cuando los individuos se sienten cómodos con lo que han conseguido; este es el nivel de necesidad de estima, que incluye el éxito y el status, fundamentalmente en la percepción propia (autoestima), aunque también en la percepción que los demás le transmiten (heteroestima).

La cúspide de la pirámide y último nivel es la necesidad de autorrealización, y se supera cuando se alcanza un estado de armonía y entendimiento.

Se cree que la mayor parte de las personas en las sociedades con un alto nivel de vida tienen sus necesidades de los tres primeros niveles (fisiológicas, de seguridad y sociales) regularmente satisfechas, sin mucho esfuerzo y sin mucho efecto motivacional.

Algunos años después de la aparición de la “Pirámide de Maslow”, como se conoce de manera coloquial, el Doctor en Filosofía David McClelland<sup>24</sup> formuló la teoría de las necesidades, la cual fue creada sobre la base del trabajo de Henry Murray<sup>25</sup>, McClelland estableció en 1961 que la motivación de un individuo puede deberse a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades dominantes: la necesidad de logro, poder y de afiliación.

**La necesidad de logro** es el grado al cual una persona desea realizar tareas difíciles y desafiantes a un alto nivel.

---

<sup>23</sup> Este nivel es crucial para la presente investigación ya que uno de los principios básicos para el proyecto es la integración (o necesidad de afiliación) del adolescente de nivel secundaria.

<sup>24</sup> David McClelland (13 de mayo de 1893 – 23 de junio de 1988) McClelland es más conocido por su investigación sobre la motivación de logro, sus intereses de investigación recorriendo de la personalidad al conocimiento.

<sup>25</sup> Henry Alexander Murray (13 de mayo de 1893 – 23 de junio de 1988) fue un psicólogo estadounidense. Profesor en la universidad de Harvard. Fue fundador de la Sociedad psicoanalítica de Boston y desarrolló una influyente teoría sobre el constructor psicológico de la personalidad, basada en la necesidad y la presión, entre otras investigaciones.



Según McClelland estas personas son los mejores líderes, aunque pueden tender a exigir demasiado de su personal en la creencia que todos son también guiados por altos desempeños.

**La necesidad de afiliación**<sup>26</sup> refiere a que la gente busca buenas relaciones interpersonales con otros.

Dicho autor creyó que una necesidad fuerte de afiliación disminuye la capacidad de los gerentes para ser objetivos y para la toma de decisiones.

**La necesidad de poder** es típica en la gente que le gusta estar a cargo como responsable. Esta gente se agrupa en dos tipos: Poder personal y poder institucional.

El autor señala que las tres necesidades están presentes en cada individuo y son formadas y adquiridas con el tiempo y la vivencia cultural del individuo y su experiencia de vida. Se puede utilizar el entrenamiento para modificar un perfil de necesidad.

A diferencia de Maslow, McClelland refiere específicamente a las necesidades dentro del ámbito laboral; mas resulta importante hacer notar que la afiliación, a cualquier nivel (personal, escolar, laboral, etc.), es muy importante para el desarrollo identitario de los individuos.

### **3.5 Afiliación socio-escolar**

La escuela secundarias, no se encuentran fuera del entorno sociocultural de las identidades juveniles, además los mecanismos de control y disciplina que ponen en funcionamiento al procurar fijar al sujeto a la sociedad (Foucault, 1980), facilitan tiempos y espacios para ser y aprender a ser adolescente (Funes, 2004).

Los adolescentes, que se aíslan de su socialización, resisten la homogenización institucional configurando la diversidad en su entorno,

---

<sup>26</sup> Coincide con la tercera necesidad de la pirámide creada por Abraham Maslow.

contribuyendo a la constitución de un espacio caracterizado por intereses distintos que entran en juego, por diferenciación y relaciones de fuerza que se encuentran en choque.

Las secundarias como espacios de vida adolescente también son espacios de tensión, que forman parte de tensiones más amplias que involucran sociedad, cultura, economía, política, etc.

Dentro de dichos espacios la socialización adquiere un carácter diverso, oscilando entre dos extremos; en un polo se encuentra la cohesión y la homogeneidad, y en el otro la ruptura o fragmentación, pasando por procesos como la diferenciación, es decir, los adolescentes pueden reconocer la pertenencia a ciertos grupos, pero al mismo tiempo, a partir de características que no comparten, marcar cierta distancia de ellos.

Entre estos procesos de homogenización, diferenciación y fragmentación, las escuelas secundarias se convierten en espacios de tensión dentro de los cuales los adolescentes construyen diversas comunidades emocionales en las que participan y desde las que también construyen sus identidades.

La construcción identitaria que se da intramuros en los espacios socio - escolares, se resignifica no solo de manera individual; sino que va aglutinando experiencias y puntos en común en la interacción juvenil; las cuales construyen las identidades colectivas.

Los adolescentes encuentran en las escuelas secundarias a otros adolescentes con quienes compartir la experiencia, para vibrar juntos, para expresar ruidosamente el placer de estar-juntos (Maffesoli, 2004).

Los adolescentes gozan del momento con otros adolescentes, sin olvidar sus condiciones socioeconómicas, pero marcan una diferencia entre amigos y compañeros, la cual no sólo es nominal, tienen que ver con grados diferenciados de afectividad percibidos por el sujeto, lo que conduce a que el lugar que ocupan unos y otros sea distinto, contribuyendo a la fragmentación a través a la conformación de grupos distintos.

Los adolescentes se integran cada vez más a comunidades emocionales fuera del ámbito familiar, el cual se va haciendo insuficiente para su actuación, encontrando en cualquier sitio (la calle, en las, en los centros comerciales, en los antros, en la casa de los amigos, etc.) nuevos espacios de interacción social.

También existe la interacción entre jóvenes que comparten el mismo espacio temporal, pero no físico. Aquellos con los que se entabla comunicación empleando las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) o aquellos que se reconocen de manera mediática, identificándose o no con ellos.

Es por eso, que no obstante que la proximidad, los espacios físicos y lo local son elementos aún de gran importancia en los procesos de identificación y diferenciación que van constituyendo las identidades adolescentes, el referente de las representaciones sociales sobre la adolescencia y juventud que se difunden en esta época de globalización a través de los medios de comunicación masiva, las industrias culturales y del esparcimiento, además de las TIC, juegan también un papel significativo en su construcción, por lo menos en las comunidades urbanas pero, siempre mediadas por procesos de apropiación y re significación a partir de lo local y de ciertas condiciones socioeconómicas. (Reyes, 2006)

Las TIC y los medios masivos de comunicación, junto con los espacios físicos como los escolares, son espacios hoy importantes para la construcción identitaria entre los adolescentes.

*“...la formación será continua y no se limitará a la edad escolar, sino que las personas deberán cambiar y adaptarse para vivir no en un mundo diferente, sino en varios que se irán creando sucesivamente”. Castells (2010)*

## **4. CAPÍTULO IV: Redes Sociales en Internet**

El presente capítulo aborda la temática de las Redes Sociales en Internet (RSI) su auge a partir de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación); sus inicios con la teoría de los seis grados de separación y su enorme crecimiento a nivel mundial.

Se tratará a detalle el surgimiento de dichas RSI a partir de las tecnología WEB 2.0, el análisis de dicho concepto, las herramientas que lo conforman y su aporte al trabajo colaborativo por parte de los usuarios; así a la retroalimentación que existe para la conformación de los contenidos en los sitios.

Otra temática importante a analizar es la sociabilidad en Internet y las nuevas costumbres de interacción de personas inmersas en las RSI; señalando algunos puntos de vista sobre pros y contras.

Se detalla también algunas tendencias de crecimiento a nivel mundial y principalmente en México; además de como ha sido la adaptación de las RSI a la cultura mexicana.

### **4.1 Las redes sociales**

Cuando hablamos de redes sociales, lo primero que viene a la mente es Facebook Hi5, Tweeter, etc.; pero este tipo de fenómeno social ha estado presente desde el inicio de los tiempos; desde expediciones de cazadores en busca de sustento, conquista de territorios, y un sin fin de motivos comunes entre personas; la mayoría de estos movimientos sociales se realizaban buscando cumplir una necesidad común, y generalmente eran guiados por un líder el cual

conducía las estrategias del movimiento social; por lo que este se beneficiaba de su posición de líder.

Este tipo de movimientos sociales eran limitados por cuestiones de comunicación y distancia; por lo que generalmente se realizaban entre miembros de comunidades vecinas, pueblos o grupos de personas que convergían por la cercanía.

Estos movimientos de orden social han estado sujetos a los límites de tiempo y espacio según la época en la que se encontraban; y ahora con los desarrollos tecnológicos se facilita la ruptura de este tipo de barreras; en un principio la herramienta fue la palabra hablada, después palabra escrita (con telegrama, cartas), después vino el teléfono marcando un parte aguas en la historia de la comunicación al romper límites de tiempo y espacio, así como el radio y la televisión han sido indispensables y en muchos casos cruciales dentro de este desarrollo de las telecomunicaciones.

Ya en esta era donde la tecnología y las telecomunicaciones son imprescindibles y exigen una velocidad de transmisión de información, el surgimiento de las TIC, han venido a revolucionar la manera de comunicarnos, rompiendo esos límites de espacio – tiempo que se tenían antes.

A este tipo de estructura social, se le denominan redes sociales; las cuales se compone por grupos de personas, las cuales están interrelacionadas por diferentes tipos de situaciones, relaciones complejas e intereses en común denominado espacio social de acción<sup>27</sup>, ya sea amistad, parentesco, actividad, y/o compartir conocimiento; lo cual se resume como una identidad social<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> La visión sociológica de Pierre Bordieu revela un elemento inserto en las prácticas sociales que busca legitimar la reproducción simbólica y cultural, al cual denomina habitus. Este elemento remite a las disposiciones normativas del grupo, a "estructuras estructuradas" que actúan a su vez como "estructuras estructurantes" con la finalidad de integrar y reproducir las experiencias del sujeto. En este escrito el concepto habitus se ejemplifica como: Espacio privado + Espacio público = Espacio social de acción. (Bordieu, 1979)

<sup>28</sup> La Identidad Social es una teoría formada por Henri Tajfel y John Turner para comprender los fundamentos psicológicos de la discriminación entre grupos. (1979)

En el lenguaje coloquial se ha utilizado libremente el concepto de *red social* durante más de un siglo para denotar conjuntos complejos de relaciones entre miembros de diversos sistemas sociales en todas las dimensiones (Ver figura 7); que abarca desde el ámbito interpersonal hasta el internacional. En 1954, el antropólogo de la Escuela de Manchester J. A. Barnes comenzó a utilizar sistemáticamente el término para mostrar patrones de lazos, abarcando los conceptos tradicionalmente utilizados por los científicos sociales: grupos delimitados (tribus, familias) y categorías sociales (género, etnia).

Así también algunos académicos como S.D. Berkowitz, Stephen Borgatti, Ronald Burt, Harrison White, entre otros expandieron el uso del análisis de redes sociales sistemático (Freeman, 2006).

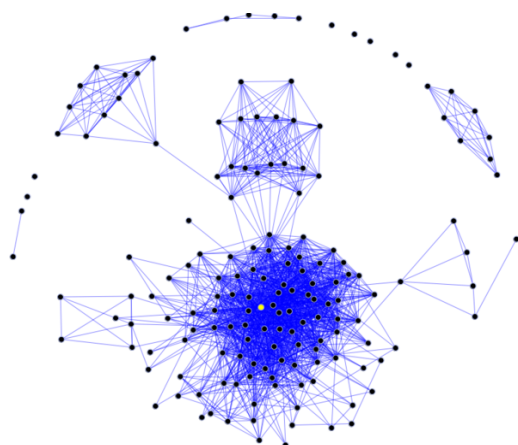


Figura 7 Ejemplo de un diagrama de una red social. Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social)<sup>29</sup>

Se cree que la base de las redes sociales comienza a partir de la teoría de los Seis Grados de separación, cuya propuesta inicial fue hecha en 1929 por el húngaro Frigyes Karinthy, en un relato llamado *Chains* (cadenas). En la década de los 50, investigadores del MIT e IBM trataron de demostrar esta teoría de forma matemática (es decir, dado un grupo de N personas, ¿cuál es la probabilidad de

<sup>29</sup> Donde los nodos dentro de la figura simbolizan individuos, los cuales se interrelacionan entre sí, formando una red de personas que a su vez van formando más relaciones.

que cada miembro de N esté conectado a otro miembro a través de 1, 2,3 ... n enlaces)? 20 años después, el problema seguía sin soluciones completas o satisfactorias. Fue 1967 donde el sociólogo Stanley Milgram desarrolló un experimento (el fenómeno del *small-world*, el mundo pequeño)<sup>30</sup> con el fin de probar la teoría.

Los resultados (publicados en revistas y en bibliografía científica y psicológica) inspiraron la frase de seis grados de separación, y John Guare, escritor de teatro, popularizó el término con su obra *Six degrees of Separation*, de 1990.

En realidad, los descubrimientos de Milgram no fueron muy fundamentados, pero el evento fue innegablemente mediático y una noción cultural relevante en la cultura popular actual. Universidades prestigiosas hicieron juegos, sistemas y demostraciones de los seis grados, basados en este principio, y juegos populares en todo el mundo comenzaron a surgir, muchos de ellos basados en personas conocidas como actores, o gente famosa.

En el 2001, la Universidad de Columbia continuó el experimento de Milgram, usando Internet, y tras pruebas numerosas (casi 50,000 personas enviando el “paquete” a destinatarios de 157 países) se encontró que el número de pasos promedio era... seis. La aplicación de los seis grados es ahora un tema aplicado a cuestiones de Internet, redes sociales en Internet entre otros usos.

## **4.2 Las Tecnologías de la Información y Comunicación y los movimientos sociales.**

En esta época de grandes cambios y paradigmas a nivel mundial, las comunicaciones se vuelven imprescindibles para el desarrollo y crecimiento de

---

<sup>30</sup>En los años 1960 el psicólogo Stanley Milgram empezó un experimento que denominó como: experimento del Mundo Pequeño en la Harvard University, llegando a la conclusión de que se podía conectar a dos personas en Estados Unidos con tan solo seis saltos de media, este fenómeno se denominó: seis grados de separación.

una sociedad inmersa en lo que llamamos Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC); las cuales se definen como el conjunto de herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma; es decir, un conjunto de herramientas, soportes y canales para el manejo y acceso a la información, los cuales constituyen nuevos soportes y vías para procesar, registrar, almacenar y difundir contenidos informativos en tiempo real.

A esta definición de las TIC se agrega lo que menciona Castells en su libro *“La era de la información”* que argumenta:

"La difusión de la tecnología amplifica infinitamente su poder al apropiársela y redefinirla a sus usuarios. Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar. (...) Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción". (Castells, 1999. p 58.)

Dicha afirmación refuerza lo antes mencionado sobre la importancia de las TIC en la actual sociedad en el mundo, a lo que muchos autores llaman “Sociedad de la información”<sup>31</sup>. Algunos de estos autores sitúan el surgimiento de la sociedad de la información a mediados de los setenta. El análisis de este proceso de cambio se ha realizado desde perspectivas diversas: política, economía, filosofía, comunicación, sociología, entre otras. De esta variedad de puntos de vista derivan diferentes nombres que señalan este fenómeno informatización de la sociedad (Nora y Minc, 1980), sociedad de la comunicación (Vattimo, 1990), revolución informacional (Miége, 2000), informacionalismo

---

<sup>31</sup>En 1973, el sociólogo estadounidense Daniel Bell introdujo la noción de la “sociedad de la información” en su libro *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, donde formula que el eje principal de ésta será el conocimiento teórico y advierte que los servicios basados en el conocimiento habrán de convertirse en la estructura central de la nueva economía y de una sociedad apuntalada en la información, donde las ideologías resultarán sobrando.



(Castells, 2000), era de la pos información (Negroponte, 1995), sociedad del conocimiento (Drucker, Levy, 2000) o tercer entorno (Echeverría).

Por lo que de manera muy general se entiende por “Sociedad de la información”, a la creación, manejo, manipulación, procesamiento y distribución de la información que forman parte de manera significativa en las actividades culturales, sociales y económicas de una sociedad.

Por otro lado la relación que existe entre los movimientos de orden social y las TIC no es tan novedosa como se piensa. En los años ochenta ya se advertía que diferentes grupos de acción utilizaban estos medios para organizar actos de manifestación y protesta. Hoy en día, como lo menciona Marco Aranda (2008) en su tesis:

“Las TIC no sólo representan un conjunto de medios electrónicos, su importancia radica principalmente en los modelos de comunicación que éstas posibilitan. La figura básica se encuentra en este complejo desarrollo social llamado Internet.”  
(Aranda, 2008).

No obstante, es importante destacar que el acercamiento a dichas tecnologías aún es limitado para quienes no cuentan con las habilidades necesarias, ni la infraestructura mínima para ello. En México existe una parte importante de la población que se encuentra bajo el cierto nivel de pobreza, por lo que dichos medios son para muchos inalcanzables e incluso desconocidos<sup>32</sup>.

En el uso de las TIC, una de las herramientas más utilizadas y con un gran desarrollo en los últimos tiempos, ha sido el Internet; causando una gran revolución tecnológica, no solo para las empresas y el mercado de productos o servicios, sino también para la interacción entre personas de manera virtual, por medio de las redes sociales.

---

<sup>32</sup> Según datos de la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo, reportados en el Informe sobre la economía de la información 2007-2008, hacia el año 2006 la penetración de Internet en las economías desarrolladas era seis veces mayor que en las economías en desarrollo; en la tecnología de acceso en banda ancha, por ejemplo, la brecha de penetración entre países creció ese año a niveles mayores respecto a 2002.

## 4.3 WEB 2.0

A partir del surgimiento de las TIC, principalmente con la llegada del Internet, el manejo de información y la comunicación ha encontrado nuevas alternativas en sus medios, colocando a la Web como uno de las principales vías para compartir dicha información en tiempo real a casi cualquier parte del mundo; son por estos hechos, que resulta necesario mencionar el momento de la historia de la tecnología en donde la Web como en un principio se conocía, resurge dando paso al concepto Web 2.0 que integra herramientas diseñadas en la interactividad y pensadas para el usuario final.

El término Web 2.0 fue creado en una disertación entre Dale Dougherty vicepresidente de O'Reilly<sup>33</sup> y Craig Cline de MediaLive International<sup>34</sup>, intentando desarrollar ideas para una conferencia, que sugería el renacimiento de la Web con las nuevas necesidades que surgían, las reglas cambiantes y los modelos de negocios que evolucionaban. A razón del surgimiento de nuevas aplicaciones y sitios con muchas funcionalidades se propusieron ejemplos para englobar este concepto de dicho resurgimiento; por lo que se reclutó al periodista John Battelle<sup>35</sup> a razón de dar una perspectiva empresarial; y fue en ese momento que MediaLive lanzó su primera conferencia sobre la Web 2.0 (Web 2.0 conference) en octubre del 2004; y que hoy en día se realiza anualmente en San Francisco, con eventos adicionales utilizando la marca e oros países; O'Reilly publicó en septiembre de

---

<sup>33</sup> **O'Reilly Media**, antes llamada **O'Reilly & Associates**, es una empresa editorial estadounidense principalmente enfocada a libros de tecnología e informática. Usa como distintivo en sus portadas diferentes animales, como un camello, un ratón o una llama. Además de publicar libros, O'Reilly también patrocina conferencias anuales y servicios en línea para la comunidad del software libre.

<sup>34</sup> MediaLive International creada en el 2003, es el productor de los eventos mundiales más conocidos y proveedor de servicios de marketing para compradores y vendedores de tecnología. Los productos y servicios de MediaLive International abarcan las mayores muestras de la industria TI, incluyendo COMDEX y NetWorldSM+Interop, centradas principalmente en programas educativos de redes de próxima generación, seminarios temáticos incluyendo JavaOne, respetadas publicaciones como Business Communications Review, y programas de marketing especializados para vendedores.

2005 lo que hasta hoy es la principal referencia bibliográfica del concepto. Se trata del artículo *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*.

En la conferencia inicial del Web *conference* se habló de los principios que tenían las aplicaciones Web 2.0:

- ☐ La Web es la plataforma
- ☐ La información es lo que mueve al Internet
- ☐ Efectos de la red movidos por una arquitectura de participación.
- ☐ La innovación surge de características distribuidas por desarrolladores independientes.
- ☐ El fin del círculo de adopción de software pues tenemos servicios en beta perpetuo.

#### **4.4 ¿Tecnología Web 2.0?**

Como se mencionó líneas anteriores, con el resurgimiento de la Web, se fincaron las bases teóricas y tecnológicas que delimitarían los principios del concepto Web 2.0, que es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales en Web enfocadas al usuario final; lo cual genera interactividad y colaboración, como lo mencionan Cristóbal Cobo Romaní y Hugo Pardo Kuklinski en su libro electrónico (*eBook*) Planeta Web 2.0:

“En esta nueva Web la red digital deja de ser una simple vidriera de contenidos multimedia, para convertirse en una plataforma abierta, construida sobre una arquitectura basada en la participación de los usuarios.” (Romaní y Pardo, 2007)

Existen diferentes opiniones acerca de que la WEB 2.0 es o no una tecnología; en este sentido cabe mencionar que se reconfigura y re-conceptualiza a la Web como se conocía hasta el 2004; observando y aprovechando un nuevo enfoque del concepto Web, que se basa y/o centra su desarrollo y diseño en el usuario y el trabajo colaborativo.

En un principio en la Web existía un entorno virtual de convivencia entre aplicaciones estandarizadas con poca interactividad y algunas otras con base en la escritura colaborativa; con el paso del tiempo ha ido evolucionando hasta llegar al escenario actual de contenido y meta-información<sup>36</sup> en tiempo real.

Este nuevo enfoque de la Web es el desarrollo de todo un concepto en el se crean y mejoran herramientas que ayudan a la interactividad, al trabajo colaborativo y a compartir información (Ver figura 8). Muchos aseguran que se ha reinventado lo que era el Internet, pero en realidad se aprovecha de una manera diferente la riqueza que ésta brinda.

---

<sup>32</sup> La Meta-información son etiquetas que sirven para describir algunas características de un documento HTML.

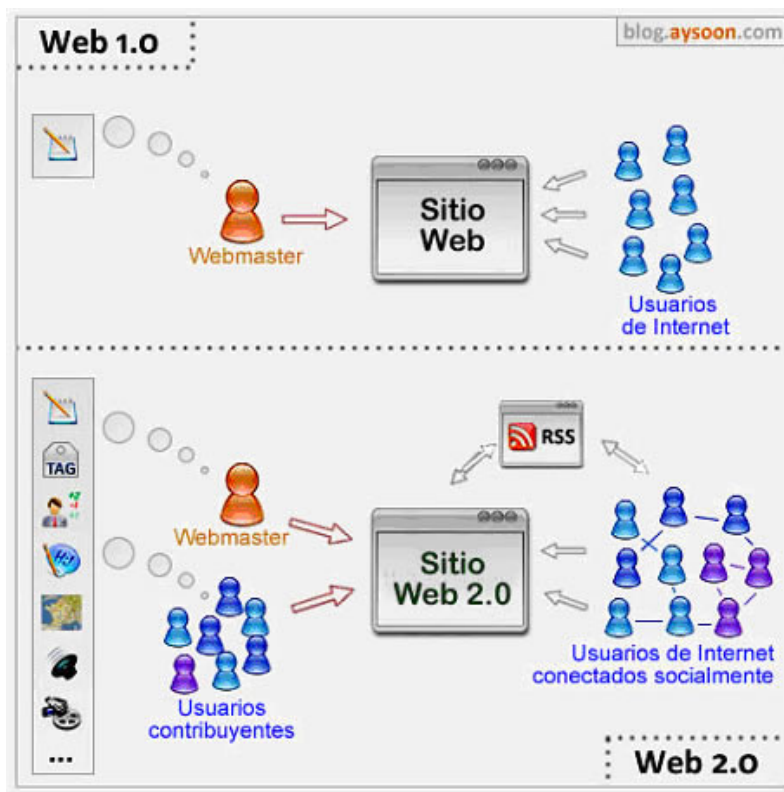


Figura 8. Diferencias entre Web 1.0 y Web 2.0. Fuente: Aysoon Blog

En este esquema se hace notar la diferencia entre la Web 1.0 y la Web 2.0; donde la primera se caracterizaba por la única entrada de información hacia el sitio y a partir de ahí a los usuarios, sin tomar en cuenta la comunicación, el trabajo colaborativo y la retroalimentación; y en la segunda el esquema de comunicación, donde existe la retroalimentación, así como usuarios que contribuyen en la construcción de información, son la parte esencial de este concepto.

## 4.5 Tecnologías y herramientas Web 2.0

Existen una serie de parámetros tecnológicos que definirán las herramientas y sitios basados en el concepto Web 2.0, lo cual no significa que exista una

fórmula exacta para que todas las aplicaciones Web entren en este esquema; aunque existen algunas tecnologías que se utilizan actualmente que corresponden a dicho esquema:

- ☐ Transformar software de escritorio hacia la plataforma del Web<sup>37</sup>.
- ☐ Respeto a los estándares<sup>38</sup> como el XHTML<sup>39</sup>.
- ☐ Separación de contenido del diseño con uso de hojas de estilo<sup>40</sup>.
- ☐ Sindicación de contenidos<sup>41</sup>.
- ☐ Ajax<sup>42</sup> (javascript ascincrónico y xml).

---

<sup>37</sup> Un ejemplo de esto es la paquetería Office ® en línea que permite abrir archivos de esta paquetería sin necesidad de haberlo instalado en la computadora.

<sup>38</sup> Los estándares web son un conjunto de recomendaciones dadas por el World Wide Web Consortium (W3C) y otras organizaciones internacionales acerca de cómo crear e interpretar documentos basados en el Web.

<sup>39</sup> Lenguaje de marcado extensible para páginas Web.

<sup>40</sup> Las hojas de estilo (style sheets) son conjuntos de instrucciones, a veces en forma de archivo anexo, que se asocian a los archivos de texto y se ocupan de los aspectos de formato y de presentación de los contenidos: tipo, fuente y tamaño de letras, justificación del texto, colores y fondos, etc

<sup>41</sup> La sindicación es el proceso mediante el cual un productor o un distribuidor de contenidos en Internet los proporciona a un suscriptor, o a una red de suscriptores. Éstos pueden utilizar un facilitador de noticias (lector de fuentes de sindicación) para suscribirse a diversos canales y recibir notificaciones del ámbito que les interese. De esta forma reciben los titulares, que conducen al texto completo de las noticias y a otras informaciones de actualidad. Si disponen de una sede Web pueden integrar allí esos contenidos que obtienen automáticamente (Silva, 2004)

<sup>42</sup> Ajax, acrónimo de Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML), es una técnica de desarrollo Web para crear aplicaciones interactivas o RIA (Rich Internet Applications). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, lo que significa aumentar la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

- ☐ Uso de *Flash*, Flex o Lazlo.<sup>43</sup>
- ☐ Uso de *Ruby on Rails*<sup>44</sup> para programar páginas dinámicas.
- ☐ Utilización de *redes sociales* al manejar usuarios y comunidades.
- ☐ Dar control total a los usuarios en el manejo de su información.
- ☐ Proveer APis<sup>45</sup> o XML<sup>46</sup> para que las aplicaciones puedan ser manipuladas por otros.
- ☐ Facilitar el *posicionamiento* con URL<sup>47</sup> sencillos.

## 4.6 Redes sociales en Internet

Al inicio de este capítulo se explicó de manera muy general los fundamentos teóricos de las redes sociales; en este sentido es importante señalar que esta misma base se ha aplicado a los principios de las redes sociales en Internet

---

<sup>43</sup>Herramientas que sirven como marcos de trabajo gratuito de código abierto y altamente productivo para crear aplicaciones Web, para ordenadores de escritorio y para dispositivos móviles.

<sup>44</sup>**Ruby on Rails**, también conocido como **RoR** o **Rails** son marcos de aplicaciones Web de código abierto escrito en el lenguaje de programación Ruby siguiendo el paradigma de la arquitectura Modelo Vista Controlador (MVC). Trata de combinar la simplicidad con la posibilidad de desarrollar aplicaciones del mundo real escribiendo menos código que con otros marcos y con un mínimo de configuración.

<sup>45</sup>Una **interfaz de programación de aplicaciones** o **API** (del inglés *Application Programming Interface*) es el conjunto de funciones y procedimientos (o métodos, en la programación orientada a objetos) que ofrece cierta biblioteca para ser utilizado por otro software como una capa de abstracción. Son usados generalmente en las bibliotecas.

<sup>46</sup> XML no es realmente un lenguaje en particular, sino una manera de definir lenguajes para diferentes necesidades

<sup>47</sup> Una URL es una dirección que permite acceder a un archivo o recurso como ser páginas HTML, php, asp, o archivosgif, jpg, etc. Se trata de una cadena de caracteres que identifica cada recurso disponible en la WWW.

(Facebook, Tweeter, LinkedIn, Orkut, entre otras), por lo que analizaremos en el siguiente apartado ¿Cómo surgen? y ¿Cuáles son los usos actuales de las redes sociales en Internet?.

Las redes sociales en Internet han venido a ser un parte aguas en la evolución de la humanidad, principalmente en las nuevas tecnologías de la información y comunicación; se han convertido en prometedores centros de negocios para empresas, para marcas, personas que trabajan de manera independiente, y sobre todo como punto de reunión de encuentros humanos.

En este contexto Castells establece que la sociedad red “es aquella cuya estructura social está compuesta por redes activadas por tecnologías digitales de la comunicación y de la información basadas en la microelectrónica” (Castells, 2009).

Al inferir esta definición es preciso observar a las redes sociales en internet dejando un poco de lado el determinismo tecnológico, a lo que Castells argumenta:

“No obstante, la tecnología de redes y la organización en red son sólo medios que reflejan las tendencias inscritas en la estructura social. El actual proceso de globalización tiene su origen en factores económicos, políticos y culturales, según han documentado los estudios académicos sobre globalización. Pero tal y como sugieren una serie de estudios, las fuerzas que impulsaron la globalización solo pudieron desencadenarse porque tenían a su disposición la capacidad de conexión en red global que proporcionan las tecnologías digitales de comunicación y los sistemas de información, incluyendo las redes informatizadas del transporte a larga distancia (Castells, 2009).”

Con las redes sociales en Internet se tiene la posibilidad de interactuar con otras personas no importando en qué lugar del planeta se encuentren y aunque estas no se conozcan, el sistema de relaciones es abierto y se va construyendo



con lo que cada miembro aporta a dicha red; cada nuevo colaborador que ingresa, modifica el grupo, crea nuevos grupos sin romper los ya contruidos y así sucesivamente hasta ir creando una red infinita.

Al participar en una red social se comienza por encontrar en ella con quienes compartir intereses en común, ya sea profesionales, personales, negocios, académicos, etcétera; cada grupo de personas se va relacionando por medio de variables socio-virtuales las cuales para fines de esta investigación se denominan, como un factor de orden social que se introduce en un entorno virtual, el cual puede o no modificar el mismo; y al ser modificado dicho entorno, trasciende como un vínculo de afinidades que funge como común denominador en la creación de grupos dentro de una red social en Internet; y por otro lado al no trascender, solo es rechazado y eliminado dicho factor.

#### **4.7 La sociabilidad en Internet**

Dentro de las redes sociales en Internet surgen grupos a partir de otros grupos ya definidos, sin desarticular los mismos; compartiendo puntos en común con miembros de otros grupos y de esta manera poder conformar nuevos grupos que a su vez conformaran más y así sucesivamente; este tipo de fenómeno social según Castell, se presenta de diferente manera en la realidad física que de manera virtual; esto se explica a través de un estudio realizado por el principal investigador de sociología empírica de las comunidades de Internet, Barry Wellman, de la Universidad de Toronto muestran la realidad de la vida social en Internet.

“...las comunidades físicas tienen unas determinadas relaciones y las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y otro tipo de relaciones... lo más interesante es la idea de que son comunidades personales, comunidades de personas basadas en los intereses individuales y en las afinidades y valores de las personas. Es decir, en la medida en que se desarrollan en nuestras sociedades proyectos individuales,

proyectos de dar sentido a la vida a partir de lo que yo soy y quiero ser, Internet permite esa conexión saltando por encima de los límites físicos de lo cotidiano, tanto en el lugar de residencia como en el lugar de trabajo y genera, por tanto, redes de afinidades. (Wellman en Castells, 2001)”

En algunos casos de estudio realizados en Canadá y Estados Unidos se mostraron, que además del internet, los individuos tenían como media, no más de seis grados de lazos de relación íntima fuera de la familia (teoría de los seis grados de separación mencionados en temas anteriores), pero al mismo tiempo cientos de lazos débiles; lo que denota que las redes sociales en Internet son aptas para crear lazos débiles y no para desarrollar lazos fuertes (íntimos), como media, y es excelente para reforzar lazos fuertes que existen a partir de relación física.

En este sentido, menciona Castells (2001) “...la tendencia que se está desarrollando en esta era de las redes sociales en Internet, es hacia la disminución de la sociabilidad de base comunitaria física tradicional. Existe declive de la vida social dentro del trabajo, en general, en el mundo...” Agregando a esto que aún en este milenio existen limitaciones de conectividad en ciertos lugares del planeta.

Lo que está ocurriendo es que la sociabilidad se está transformando mediante lo que Castells y otros autores llaman la privatización de la sociabilidad, que es la sociabilidad entre personas que construyen lazos por elección, que no son los que trabajan o viven en un mismo lugar, o que coinciden físicamente, sino personas que se buscan: *yo quiero encontrar a alguien a quien le interese practicar Futbol*, pero primero hay que buscarlo. Por ejemplo, el cómo crear una comunidad de Futbolistas o crear una comunidad de amantes de los animales. Esta formación de redes personales es lo que Internet permite desarrollar de manera más sólida.

Teniendo en consideración el incremento en la frecuencia de uso de Internet y su generalización, así como los estudios de diversas consultoras y grandes

compañías, el uso de las redes sociales y la inversión publicitaria en éstas experimentará un notable incremento en los próximos cuatro años.

En un experimento realizado por Wellman se intentó medir qué influencia tenía Internet sobre la otra sociabilidad física, y se encontró algo que contradice los mitos sobre Internet. Es lo que él llama "cuanto más, más", es decir,..."cuanto más red social física se tiene, más se utiliza Internet; cuanto más se utiliza Internet, más se refuerza la red física que se tiene." Es decir, hay personas y grupos de fuerte sociabilidad en los que es correlativa la sociabilidad real y la virtual. Y hay personas de débil sociabilidad, en las que también es correlativa la débil sociabilidad real y virtual. Lo que ocurre es que, en casos de débil sociabilidad real, hay algunos efectos compensatorios a través de Internet; es decir, se utiliza Internet para salir del aislamiento relativamente.

Algunos de los mencionados efectos compensatorios que se observan en Internet se hacen notorios con la diferencia que existe entre la sociabilidad real con la virtual; ya que comportamiento social en Internet, como se menciona líneas anteriores, se desarrolla de manera diferente que en la realidad. Dentro de una comunidad en Internet existe la posibilidad de modificar y rediseñar nuestro perfil virtual, enriqueciendo o disminuyendo aspectos de nuestro aspecto físico, emocional, etc.; esto con la finalidad proyectar una imagen "mejorada", según nuestra propia percepción; y que represente no sólo lo que somos en realidad, sino lo que anhelamos ser y queremos que los demás vean de nosotros.

Las comunidades virtuales nos brindan la posibilidad de "ser libres", por mencionarlo de alguna manera, ya que se cuenta con una máscara virtual<sup>48</sup>, la cual podemos modificar a nuestro gusto y en tiempo real, sin la necesidad de exponernos a la realidad, como se hace en los espacios físicos; esto por el simple hecho que en los espacios virtuales se utilizan los límites brutales de la palabra escrita; es decir, lo que se puede describir de algún hecho o persona con sólo palabras apenas deja entrever la totalidad de la realidad de dicha persona.

---

<sup>48</sup> Término utilizado en este proyecto, para explicar la presentación personal en los entornos virtuales, mediados por un ordenador.

Esto es porque en los espacios virtuales, nosotros proyectamos una muy pequeña parte de lo que nuestra percepción, dejando ver apenas entre líneas lo que realmente queremos decir, por lo que la comunicación mediante este tipo de medios se vuelve muy abstracta dejando muy limitada la comunicación.

Esta supuesta “libertad”, nos lleva a observar y a analizar un tema que se menciona con mayor detalle en otro apartado de esta investigación que es la identidad en Internet, en donde el comportamiento de un individuo dentro de una comunidad virtual, no se expone de manera física, y es posible falsificar casi todo, por lo que es pertinente mencionar que el uso de las redes sociales puede fungir como una arma de doble filo.

#### **4.7.1 Pros y Contras de la Redes Sociales en Internet**

Los miembros de diversos grupos sociales ya están usando herramientas digitales y redes sociales, así como blogs para coordinar y difundir sus actividades. Las cifras del reciente estudio de Pew Research Center’s Internet y American Life Project<sup>49</sup> revelan que el 62% de encuestados tiene Facebook, y el 12%, Twitter. (Ver figura 9)

---

<sup>49</sup> Empresa que proporciona información sobre los temas, actitudes y tendencias que definen los Estados Unidos y el mundo.

## Internet users are more active in their groups than non-users

*In the past 30 days, have you...*

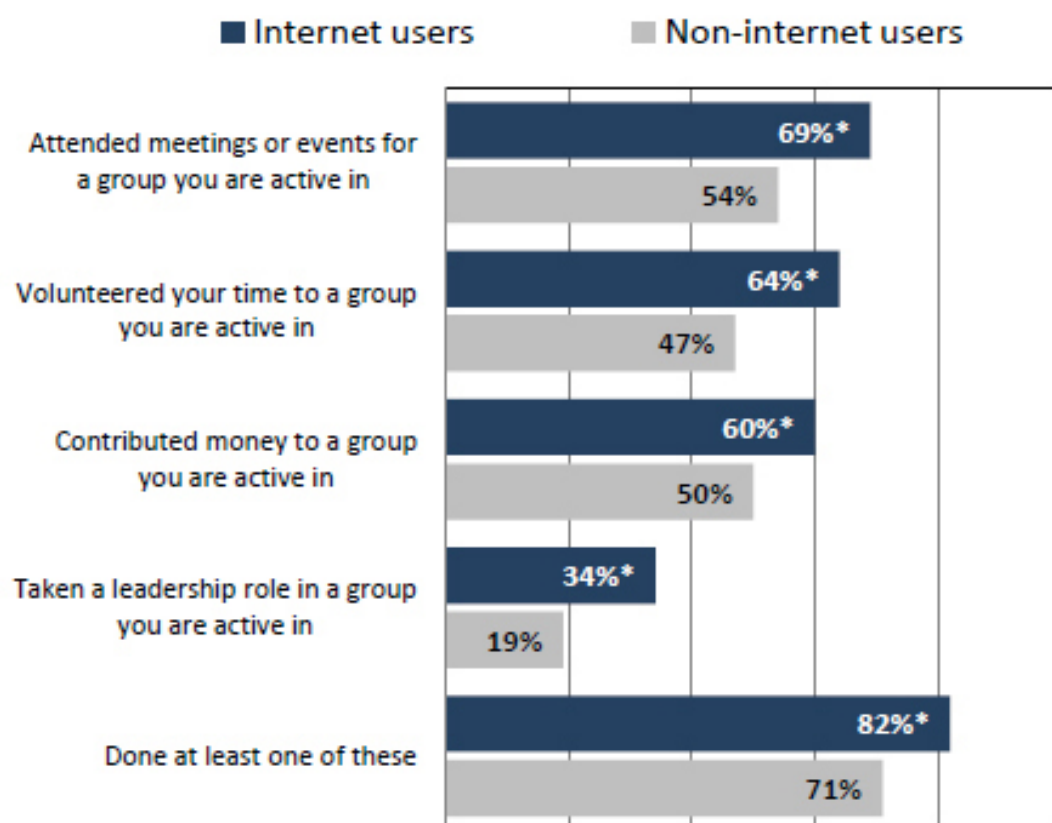


Figura 9. Internet users are more active in their groups than non-users. Fuente: <http://pewinternet.org/Reports/2011/The-Social-Side-of-the-Internet/Section-2/Internet-users-are-more-active-participants.aspx>

La mayoría de usuarios utiliza estos sitios de social media para conectarse y platicar, o compartir cualquier situación, por simple y llana que esta sea, a los miembros del grupo. El 65% precisa que lee las actualizaciones y mensajes de los sitios sobre los grupos en los que son activos. El 21% indica que envía tweets sobre su agrupación.

### Otros resultados:

- Coca Cola Company tiene **33,948,367 fans en facebook** con un crecimiento del 49.03% en los últimos seis meses.

- ☐ El costo por clic promedio más bajo para anunciarse en Facebook es de **\$.13 USD y se paga en la República de Cabo Verde** un conjunto de islas cerca de África continental con una población de 513,000 personas.
- ☐ En Japón el costo por clic promedio en Facebook es de **\$4.83 USD**
- ☐ **20% de las búsquedas** en Google nunca se habían realizado antes
- ☐ Las **mujeres son líderes en el uso de las redes sociales con un 69% comparado con un 60% de los hombres**
- ☐ **Existen más de 5 billones de fotografías en Flickr**
- ☐ Se estima se inviertan **\$3.08 mil millones** de dólares en publicidad en redes sociales en el 2011 a nivel mundial
- ☐ **1 trillón de visitantes de páginas** se generaron en Facebook en junio del 2011 situando al sitio como el más visitado en la red

- Las aplicaciones móviles de Facebook para iPhone, Android y BlackBerry suman **115,235,919 de usuarios activos en el último mes.**
- **89% de las empresas en los Estados Unidos de Norte América** utilizan las redes sociales para contratar
- **34% de los mexicanos que están en redes sociales** admiten tener una conexión constante a sus perfiles, aun en el lugar de trabajo
- Cada liga compartida en Twitter genera en promedio **4.9 clics**

En México las redes sociales han ido cambiando de popularidad con el paso de los años, los que en un principio fueron populares a no más de dos años, Hi5 y MySpace, ahora son desplazados por redes sociales como Facebook, Youtube y Twitter, estadísticas importantes señalan que 66 horas mensuales son invertidas en el internet por el usuario promedio (sin contar las horas en el trabajo), de estas 66 horas, 7 fueron pasadas en Facebook: Esto representa más de el tiempo en Google, Yahoo, YouTube, Micrisoft (bing), Wikipedia y Amazon combinados. También 20 horas de Video son agregadas a YouTube cada minuto; 3 de cada 4 empleados de oficina, admiten pasar más de 30 minutos navegando en la Web (en tiempo de trabajo, no de descanso).

La concepción popular que se tiene de que las comunidades virtuales son un lugar de pláticas banales, que la gente solo habla de chismes, es absolutamente superficial, y aunque eso parezca mostrarse en los muros de cualquier perfil en las social media (Ver figura 10) el estudio a través del conjunto de la sociedad, fuera

de los mecanismos de adolescentes, lo que se señala es, que el Internet instrumental, es decir, la utilización de Internet para desarrollar tareas políticas o personales, o de intereses concretos, es lo que realmente genera los niveles de interacción más fuertes.

“...en lugar de observar la creación de una nueva sociedad, totalmente *on line*, lo que vemos es la apropiación de Internet por redes sociales, por formas de organización del trabajo, por tareas, al mismo tiempo que muchos lazos débiles, que serían demasiado complicados de mantener *off line*, se pueden establecer *on line*. (Castells, 2001)”



Figura 10. Ejemplo de platicas banales en Facebook □. Fuente www.facebook.com



Un ejemplo interesante en este ámbito de las redes sociales es el desarrollo de Aulas virtuales<sup>50</sup> utilizadas en diferentes escuelas; así como redes de ayuda entre las personas, las redes de información religiosa y/o de compartir valores religiosos; así como también las redes de movilización social.

Una clara muestra del poder de las redes sociales en internet es la dimisión del presidente egipcio Hosni Mubarak, y el presidente tunecino Zine al-Abidine; donde la influencia de este tipo de medios actúa como herramienta de organización y movilización de personas; así como fuente de información hacia el mundo de lo que sucedía en aquellos territorios.

Este tipo de sitios en la WEB han ofrecido, en los últimos años, la posibilidad de dar a conocer nuevos talentos en el ámbito musical como la cantante inglesa Lily Allen<sup>51</sup> o la banda *The Arctic Monkeys*<sup>52</sup>, los cuales aprovechando las ventajas y el poder de divulgación de este tipo de sitios han demostrado uno de los muchos usos que las redes sociales ofrece.

En este sentido pareciera que las redes sociales en Internet solo contribuyen con cosas buenas a la sociedad; aunque en realidad, como la vida misma, en las comunidades virtuales la mala utilización de esta herramienta ha mostrado casos documentados y cada vez más constantes, de prácticas malsanas y enfermizas que se disfrazan tras la máscara de un monitor, como son pederastia, violencia, acoso, y un sin número de situaciones que día a día son más comunes escuchar en la sociedad.

Hace algunos años pareciera la creación de fantasía tipo Hollywood, el desarrollar historias de ciencia ficción, como el filme Hackers<sup>53</sup>, donde jóvenes con habilidades computacionales utilizaban sus ordenadores para el robo de

---

<sup>50</sup> es el medio en la WWW el cual los educadores y educandos se encuentran para realizar actividades que conducen al aprendizaje. (Norton, 2000)

<sup>51</sup> Cantante Británica de pop que se dio a conocer por redes sociales en 2006.

<sup>52</sup> Banda inglesa de Indie Rock que se da a conocer mediante las redes sociales en 2006.

<sup>53</sup> Película de suspenso de 1995 dirigida por Iain Softley.

información confidencial; la utilización y modificación de identidad; así como la implantación de sistemas destructivos (virus computacionales) en ordenadores empresariales y de gobierno etc.

Hoy en día esta fantasía Hollywoodense<sup>54</sup> parecen superadas con historias realmente inverosímiles; la traspolación de actos antisociales de la realidad, llevados a un entorno virtual (redes sociales), reafirman la aseveración que el investigador Barry Wellman menciona, "cuanto más, más"; la cual destaca la potencialización de cualquier actividad que se realiza en la realidad, ya que esta herramienta permite proyectarlo de manera global.

Es por este hecho que conductas como el robo de identidad, el bullying<sup>55</sup>, el sexting<sup>56</sup>, y otros fenómenos sociales que se definen y potencializan en sitios de social media, lo que ha despertado el interés y la preocupación de la sociedad en diferentes países, modificando criterios y acciones para hacer frente a estos nuevos fenómenos antisociales virtuales.

Otro ejemplo muy claro de lo que está sucediendo con la inmediatez del Internet y de las charlas en tiempo real dentro de las Redes Sociales, es la deformación del lenguaje que se muestra claramente en dichas pláticas (Ver figura 11); mostrándose más claramente en los adolescentes; aunque se puede dar a cualquier edad.

---

<sup>54</sup> Uso de la palabra de manera popular para denominar a alguna cosa o persona es originario de Hollywood

<sup>55</sup> Término utilizado para denominar el acoso escolar (también conocido como hostigamiento escolar, o por su término inglés bullying). (Besag, 1989)

<sup>56</sup> Es el acto de mandar mensajes sexuales de manera explícita, principalmente entre celulares, correo electrónico y mensajes privados en Redes Sociales en Internet. (Reiner, 2009)



Figura 11. Deformación del idioma en las RSI. Fuente: www.facebook.com

Pero, ¿Qué hace al internet y a herramientas como el social media tan trasgresor?, ¿Porqué, por un lado contribuye con la sociedad, brindándole una alternativa más de crecimiento y evolución; y por otro lado un desenvolvimiento y proyección antisocial?, el cual parece ir llevando los problemas antisociales reales al mundo virtual, mutando y creando nuevos fenómenos que parecen no tener fin.

La respuesta a este tipo de cuestionamientos no es sencilla, y es tan compleja como las estructuras sociales o las relaciones inter-personales dentro de una sociedad, en realidad el social media sólo es una herramienta que las personas utilizan y modifican a su gusto, las conductas que se manifiestan dentro de esta sólo son un reflejo potenciado de las tendencias inscritas en las estructuras sociales reales, y su tendencia hacia "lo bueno" y "lo malo", es dirigida por los integrantes afiliados a cada una de estas comunidades virtuales.

Es por esta aseveración que el social media forma parte de esta nueva era de la comunicación y la información, donde el conocimiento no es estático, sino que va enriqueciéndose conforme los miembros de comunidades virtuales van aportando información; algunas veces confiable y con referencias y otras de dudosa procedencia.

#### **4.7.2 La interacción social en las redes sociales virtuales**

Otra temática a considerar dentro de este nuevo mundo tecnológico es la manera de interactuar en la sociedad a través de la comunicación digital, que a diferencia de la presencial, ha acelerado dicha interacción entre los miembros de las comunidades virtuales así como la captación de los contenidos.

A lo que, el académico de la **Universidad Panamericana (UP)** Juan Abelardo Hernández señala que en "En el uso de las redes sociales todo depende de qué quieras hacer, cómo te quieras comunicar y con quién lo vayas a comunicar", (Hernández, citado en CNN expansión 2011).

Dicha interacción digital que se realiza no sólo a través de computadoras sino ya por medio de dispositivos móviles, ha logrado potenciar la manera en que la gente sociabiliza por medio de estos artefactos; logrando trascender el uso básico de los mismos, por un nuevo uso que brinda mayores comodidades al usuario; pero que a su vez promueve un tipo de interacción impersonal.

Este tipo de sociabilización que se realiza en la WEB es común encontrarla hoy en día gracias al uso de las redes sociales virtuales, que como ya se había mencionado en párrafos anteriores, logran transmitir información de manera

global, acumulando una gran cantidad de relaciones no estrechas o débiles; esto amén de la limitación que el propio uso de la palabra escrita; ya que los discursos contenidos dentro de los espacios virtuales termina siendo la mayoría de las veces abstractos y convencionales, además de la limitante de tener un artefacto intermediario entre los usuarios (dispositivos móviles, ordenadores, etc.).

Estos espacios virtuales de comunicación por internet, constituyen nuevos materiales simbólicos de interacción social, posibles de ser investigados a través del análisis etnográfico<sup>57</sup> de los procesos comunicativos.

Si bien la interacción en la WEB, es más impersonal y quizá hasta más limitada en comparación a la riqueza de la comunicación presencial; este tipo de nueva interacción social logra amalgamar las características y problemáticas de las comunidades reales, maximizando su impacto por el gran alcance que tenga la WEB.

Se modifican los entornos y espacios de interacción pero las problemáticas son las propias de una sociedad, quizá mutando según las características y limitaciones que tienen este tipo de espacios virtuales mas se potencializa el efecto que tiene al ser una red global, por lo que es responsabilidad del usuario sus consecuencias.

## **4.8 Redes Sociales en México**

Como se ha mencionado en este capítulo, la utilización de las redes sociales en México ha cobrado mucha importancia en los últimos años. Las condiciones de este mundo globalizado, en el que estamos inmersos, las problemáticas sociales y de seguridad que se viven actualmente; aunado con los constantes avances y

---

<sup>57</sup>La **etnografía** es un método de investigación que consiste en observar las prácticas de los grupos humanos y poder participar en ellas para poder contrastar lo que la gente dice y lo que hace. Es una de las ramas de la Antropología social o cultural que en un principio se utilizó para comunidades aborígenes, actualmente se aplica también al estudio de las comunidades urbanas, enfermos mentales y, en general, a cualquier grupo que se quiera conocer mejor.

tendencias tecnológicas; han perfilado el comportamiento y desenvolvimiento lúdico, laboral y social de las personas en este país; estos hechos han llevado a la búsqueda de nuevos espacios de negociación, esparcimiento y entretenimiento, los cuales gracias a las continuas actualizaciones en tecnología han encontrado en la WEB la solución a la problemática con el espacio virtual.

Con el mayor número de conexiones a Internet de banda ancha y nuevos dispositivos, alrededor de 61% de los internautas<sup>58</sup> en México usan por lo menos una red social<sup>59</sup> (Ver figura 12); esta estadística muestra que este tipo de espacios, que se están procurando actualmente, se han ido popularizando en nuestro país dejando entrever algunos ejemplos sobre los usos de estos espacios virtuales como Facebook en México:



Figura 12. Esta gráfica muestra el uso de la comunidad virtual Facebook por entidades federativas. Fuente:Merca 2.

<sup>58</sup> Neologismo que resulta de la combinación de los términos Internet y del Griego autes que refiere a los navegantes.

<sup>59</sup> Estudio difundido por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI), y elaborado por comScore y Elogia.

De acuerdo con el estudio, se estima que alrededor de 20.7 millones de usuarios mexicanos utilizan alguna red social, a la vez que la reproducción de video comienza a destacar como una de las principales actividades realizadas por los usuarios.

En general, se muestra que en México se consume 27% del tiempo *online* navegando en las redes sociales, lo que representa un total de 8,800 millones de minutos durante junio del 2011; dando un promedio de 7.1 horas por visitante al mes, colocando al país en el décimo lugar a nivel mundial.

Las estadísticas y los números no mienten, las redes sociales de América Latina experimenta un crecimiento del 88% en el último año, por lo que las tendencias señalan una afiliación exponencial de usuarios a ese tipo de espacios en Internet; lo cual hablando de manera empresarial y de *marketing* institucional, pareciera ser que “quién no esté afiliado a una red social, esta fuera del negocio”.

#### **4.8.1 Las Redes Sociales más populares en México**

Como parte de esta investigación, es preciso mostrar cuales son las redes sociales más populares en México y cuáles son las herramientas que más se utilizan de este mundo WEB 2.0.

La empresa comScore<sup>60</sup> detalla que las visitas a Facebook en México se incrementaron en 62% durante el 2011, con cerca de 18.5 millones de visitantes a junio de este mismo año, a la vez que 74% de los usuarios mantiene conexión con el sitio una vez al día.

Le sigue Windows Live Profile, el cual registró 7 millones de visitantes, mientras que Twitter obtuvo 3.3 millones de usuarios, tras un crecimiento de 37% en el 2011. Anteriormente, la consultora dio a conocer que México ocupó el lugar número 12 en el mundo para Facebook y el número 14 para Twitter.

---

<sup>60</sup>comScore es una empresa mundial que se dedica a la medición del mundo digital y fuente preferida de inteligencia digital para marketing.

De acuerdo con el estudio, se estima que alrededor de 20.7 millones de usuarios mexicanos utilizan alguna red social, al mismo tiempo que la reproducción de video comienza a destacar como una de las principales actividades realizadas por los usuarios<sup>61</sup>.

Entre los principales usos de las redes sociales en México se encuentra el enviar mensajes privados, mensajes públicos, compartir fotos, actualizar el perfil y comentar lo que se esté realizando, entre otros.

En el caso del video, continúa siendo una actividad atractiva para los internautas, donde cuatro de cada cinco usuarios online reprodujeron un video en línea, con un promedio de 10 horas de vistas durante el mes. En ese sentido, Facebook se coloca entre las preferencias de los usuarios para dicha actividad, con un total de 33 millones de videos vistos durante el sexto mes del año.

Asimismo, en el caso de YouTube, en México se ocupa en promedio 10.6 horas al mes en reproducción de video, la más alta en América Latina, sobre las 9.8 horas de Chile y 9.2 de Brasil.

Por otro lado, es de destacar el hecho que entre 14 y 18% de los usuarios se conectó desde sus dispositivos móviles, si bien la navegación desde casa se mantiene como la principal modalidad, la tendencia y las facilidades en la utilización de nuevos dispositivos como celulares y tabletas, han venido a hacer más cómodo y sencillo el uso de las redes sociales.

---

<sup>61</sup> Pese al dominio de Facebook, los usuarios también creen que redes como Twitter y la recién lanzada Google+ incrementarán su número de visitantes, reduciendo la atención de Facebook. México es el segundo país con mayor audiencia para Google+ en Latinoamérica, detrás de Brasil, con 308,369 usuarios.



*Todo es diseñado. Pocas cosas son bien diseñadas...Bryan Reed*

## **5. CAPÍTULO VI: Propuesta de diseño**

El presente capítulo integra paso a paso la propuesta de diseño, desarrollado a partir del análisis de una de las etapas de la adolescencia en el ser humano en su fase intermedia (adolescencia media<sup>62</sup>); y se realiza a partir de tres etapas:

- La primera etapa que integra y sustenta teóricamente la propuesta de diseño que es el Esquema Celular de Integración la cual se explicara a continuación. (Ver figura13)
- La segunda etapa refiere a la definición de los recursos y herramientas que integrarían la propuesta gráfica de una red social.
- La tercera etapa muestra la validación de la propuesta de diseño por medio del método Delphi<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> Definida así según el libro Habilidades para la vida. Guía para educar con valores (CIJ, 2006)

<sup>63</sup> Explicado en la página 10

## **5.1 Primera etapa: Esquema celular de integración**

Figura 13. Esquema celular de integración. Creación del autor.

En este estudio se ha llegado a una nueva síntesis de la compleja composición identitaria la cual se va construyendo desde etapas tempranas de la vida del ser humano; se resignifica, se redefine con el paso del tiempo y modifica la interacción con la sociedad. (Ver figura 14)

IH: La identidad "histórica" (IH) caracterizada principalmente por:

- Entorno Interno (micro): genes, género, origen social, etc.
- Entorno externo (macro): familia, origen geográfico, religión, situaciones extraordinarias, etc.
- Relación que existe entre el entorno macro y micro.

Dicha (IH) se altera de manera inevitable con el paso del tiempo, así como con las diferentes experiencias según el entorno socio-escolar en el que se encuentre (guardería, kinder, primaria, etc.).

Su modificación en esta etapa de la vida del ser humano varía en un porcentaje menor ya que la influencia familiar sigue siendo la que guía el comportamiento de la persona.

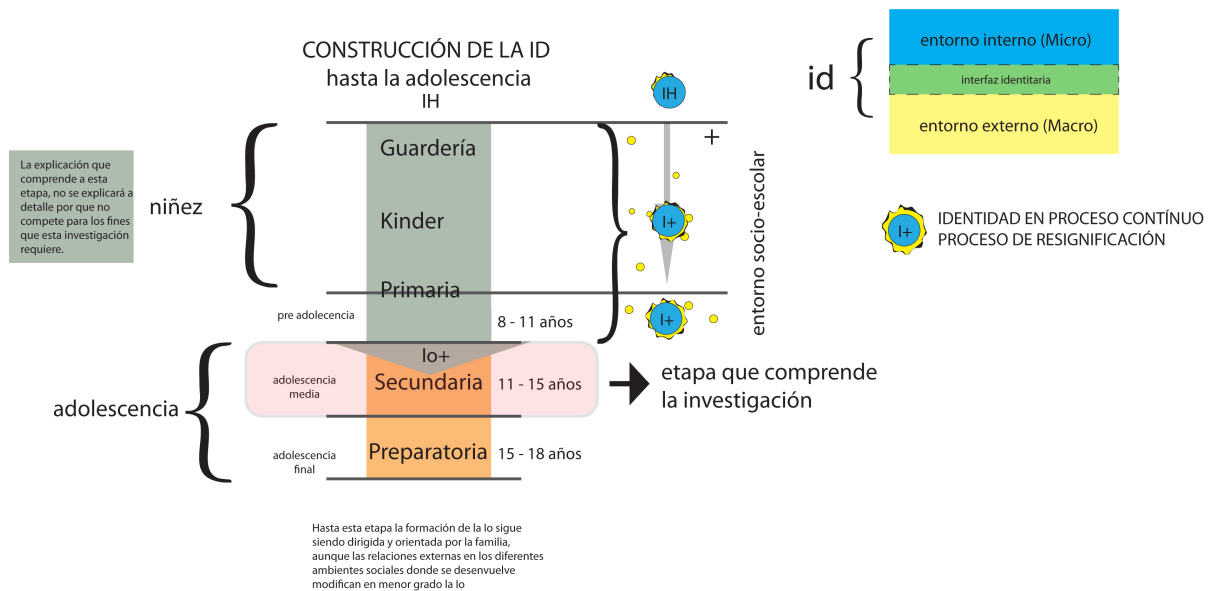


Figura 14. Resignificación de la identidad. Creación del autor.

En esta etapa de la propuesta de diseño, se observa de forma esquemática la construcción de la identidad de manera muy general, tal como se menciona en capítulos anteriores (Capítulo Identidad, página 38); la cual explica que para la formación de dicha identidad resultan necesarios ciertos condicionamientos, los cuales van moldeando su construcción; tales como: biológicos, familiares,

sociales, ideológicos, religiosos, etc.; de entre los cuales tanto el factor biológico y familiar resultan determinantes, así como ha permitido describirlo tanto la genética como los análisis conductuales del ser humano en etapas tempranas.

Es en estas etapas tempranas se define una Identidad histórica (IH)<sup>64</sup> del individuo, el cual se conforma por tres partes esenciales; entorno interno (micro), entorno externo (macro) y una interfaz identitaria<sup>65</sup> (ii) que funge como la relación que existe entre ambos entornos. (Ver fig. 15)

Es importante destacar que la IH hasta la etapa de la niñez y pre adolescencia, es delimitada por los valores y costumbres de la institución familiar.

La IH se ve modificada de manera inevitable con el paso del tiempo, con las diferentes experiencias según el entorno socio-escolar<sup>66</sup> en el que se encuentre el individuo<sup>67</sup> (guardería, kinder, primaria, etc.; durante este trayecto las experiencias con el entorno macro se van incrementando, por lo que la ii se va adaptando a los diferentes escenarios que se presentan; y por ende la IH se modifica y trasciende como una identidad acumulada<sup>68</sup> (I+).

En donde la ii se ve definida por un proceso social de interacción entre el individuo y su entorno (espacio social de acción) a lo que Bordieu define:

“el sujeto construye su universo simbólico con los lenguajes que hereda y reproduce en la cultura. Siguiendo este planteamiento se puede mirar a la cultura como un

---

<sup>64</sup> Definición creada por el autor para fines de este proyecto de tesis; con base en la definición de Corpas Ma. De los Angeles (2001), de la Universidad de Granada acerca de la identidad primaria.

<sup>65</sup> Definición creada por el autor la cual se explica más adelante.

<sup>66</sup> Se menciona solamente el entorno socio-escolar, ya que es el que compete para la actual investigación.

<sup>67</sup> Resulta pertinente aclarar que la información que comprende a la etapa de la niñez y pre - adolescencia, dentro de este esquema no será explicada de manera detallada por que no compete para los fines que esta investigación requiere.

<sup>68</sup> Definición creada por el autor para fines de este proyecto de tesis; con base en la definición de Corpas Ma. De los Angeles (2001), de la Universidad de Granada acerca de la identidad secundaria.

espacio social en el que el sujeto establece relaciones con otros sujetos, con grupos y con la cultura.” (Bordieu, 1979)

**Espacio privado + Espacio público = Espacio social de acción**

El concepto de interfaz identitaria, se construye a partir de las definiciones de Bourdieu (*óp. cit.*) “espacio de interacción” y Corpas (2001) “Identidad primaria e identidad secundaria”, donde dicha interfaz funge como un espacio de intersección e interacción que existe entre el entorno interno o micro, y el entorno externo o macro. (Ver figura 16)

Tomando en cuenta que la interfaz identitaria resulta muy esencial para una interacción armónica entre el individuo y su entorno inmediato, es posible que a partir de esta propuesta se puede diseñar no sólo con respecto al individuo como ente único e indivisible sino como un ser biopsicosocial.

Lo que se puede entender de manera más sencilla que, a mayor trabajo sobre la interfaz identitaria, es decir, entre más me conozco, reconozco mis debilidades, fortalezas, virtudes, aptitudes y actitudes; y además las acepto, mejor será la interacción entre la identidad micro (el yo,, el ser yo conmigo mismo), y la identidad macro (el entorno externo inmediato). Es decir ser uno con uno mismo dentro de un entorno.

Lo anterior da pie a una nueva perspectiva del diseño centrado en el usuario<sup>69</sup>, donde dicho usuario pertenece a una cultura en una sociedad, por lo que se podría diseñar a partir de la interfaz identitaria para la obtención de mejores resultados.

---

<sup>69</sup> El concepto de **Diseño Centrado en el Usuario (DCU o UCD** del inglés User-Centered Design) ha ganado popularidad en los últimos años (Ilustración 1) como proceso encaminado al diseño de productos (generalmente software) que respondan a las necesidades reales de sus usuarios finales. (Sánchez, 2011)

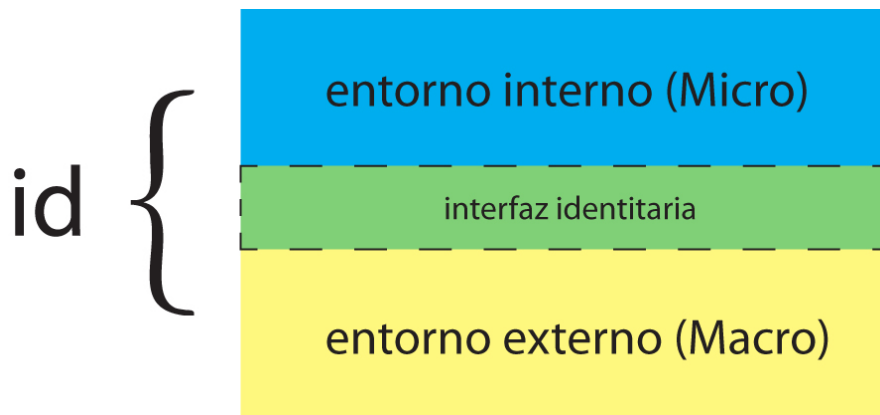


Figura 15. Construcción de la identidad. Creado por el autor.

La resignificación de la **IH** en la etapa de la niñez del ser humano varía en un porcentaje menor; ya que la influencia familiar y el factor biológico siguen siendo las guías en el comportamiento del niño (Ver figura 16).

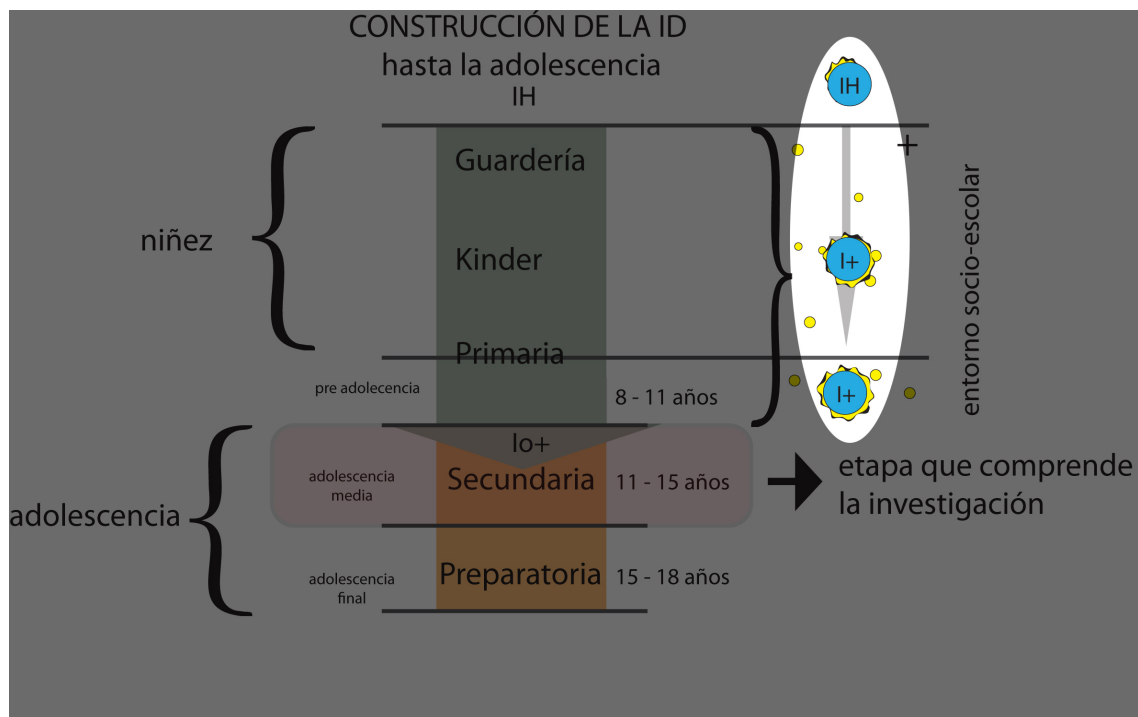


Figura 16. Resignificación de la identidad, enfoque en la experiencia externa en la niñez. Creación del autor

Es preciso mencionar que con dicha resignificación de la **IH**, la interfaz identitaria se va adaptando a las condiciones que el entorno le va presentando, y conforme el individuo va ampliando su espacio social de acción y la relación con el entorno va siendo cada más complejo y por ende el grado de adaptación al entorno macro varía según el individuo.

A razón de darle un peso específico al entorno macro como condicionamiento social de la formación de la identidad, con respecto al tiempo, Erikson (1950) conceptuaba a este factor social como una fuerza positiva que ayudaba a moldear el desarrollo del ego o el yo. La teoría del desarrollo psicosocial del antes citado como ya se explico en el capítulo de Identidad (página 28) divide en ocho períodos de edad la vida humana y como se ha explicado previamente; cada etapa representa una crisis en la personalidad que implica un conflicto diferente y cada vez mayor.

Cada crisis es un momento crucial para la resolución de aspectos importantes; éstas se manifiestan en momentos determinados según el nivel de madurez de la persona.

Si el individuo se adapta a las exigencias de cada crisis el ego continuará su desarrollo hasta la siguiente etapa; si la crisis no se resuelve de manera satisfactoria, su presencia continua interferirá el desarrollo sano de la (ii). La solución satisfactoria de cada una de las ocho crisis requiere que un rasgo positivo se equilibre con uno negativo. (Ídem)

## **5.2 Grupo de enfoque**

Se ha explicado de manera general la formación de identidad con respecto al tiempo, hasta esta etapa de preadolescencia (8-11 años; Ver figura 17). A partir de este punto se abordara de manera detallada dicha etapa, la cual compete a esta investigación que es la adolescencia media que abarca el nivel de secundaria en México.

En esta etapa el individuo ha entrado en este proceso profundo de redefinición, en algunos casos, se presenta antes de ingresar a la educación secundaria, pero la investigación centra su atención en las transformaciones que se dan en la identidad (I+) y los procesos de adaptación dentro del entorno socio-escolar.

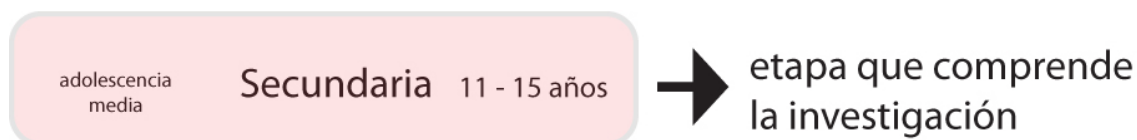


Figura 17. Parte del esquema de construcción de la identidad, etapa que comprende la investigación. Diseño del autor

Actualmente es de resaltar que los adolescentes acceden en mayor cantidad a la educación secundaria (aunque una parte todavía importante de ellos optan por un sin número razones por abandonarla), fundando en las instituciones educativas de este nivel, a lo cual podría se les podría llamar territorios adolescentes.

La coincidencia del inicio de la adolescencia con el paso de gran parte de las nuevas generaciones por la escuela secundaria en México, hacen de ésta uno de los ámbitos en el cual los adolescentes como actores sociales participan hoy en esta época de grandes cambios socio-culturales. A ella llegan con un largo proceso de socialización detrás, por el que han internalizado el mundo subjetivo y objetivo que los rodea (entorno macro), al tiempo que han iniciado nuevos procesos de inducción a otros sectores del mundo objetivo de su sociedad<sup>70</sup> (Berger y Luckmann, 2003); han comenzado la entrada al mundo adulto cuyo

<sup>70</sup>Según Berger y Luckmann; solamente cuando el individuo ha llegado a este grado de internalización puede considerársele miembro de la sociedad. El proceso ontogenético por el cual esto se realiza se denomina socialización, y, por lo tanto, puede definirse como la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él. La socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. La socialización secundaria es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad (Berger y Luckmann, 2003).



derrotero se encuentra marcado por profundos procesos de redefinición y resignificación tanto individuales como sociales, además de las rupturas y distancias con su socialización a través de los procesos de subjetivación que viven y que los convierten en sujetos reflexivos y críticos (Dubet y Martuccelli, 1998).

En las escuelas secundarias los adolescentes pasan una parte importante de su tiempo interactuando con otros adolescentes entre procesos de reflexión, redefinición y resignificación (adaptación de la ii), entre nuevas exigencias sociales, prácticas educativas y las condiciones que las instituciones educativas les imponen (entorno macro); fusionando su condición adolescente con una forma de ser estudiante en la experiencia escolar cotidiana (*óp. cit.*).

Es por esta razón que la (I+) se va modificando y resignificando con el paso del tiempo (tres años que dura generalmente la secundaria en México) dependiendo del espacio de acción socio-escolar en el que se encuentre; es en este punto que dicha interacción entre adolescentes y su entorno se vuelve fundamental; ya que se van conformando células de individuos (lo que refiere a varias ii en contacto), con intereses en común, puntos de vista, etc.; propios de la adolescencia; las cuales contribuyen a la cohesión dichas células (integración); o por el contrario si no existen afinidades, o son muy escasas, los individuos comienzan a separarse y existe el rechazo (aislamiento<sup>71</sup>).

En esta cohesión o ruptura que existe entre los miembros de cada una de las células (Ver figura 18) se ve afectada la (ii) en su proceso de resignificación y redefinición, lo cual lo cual presenta un escenario común de un adolescente inmerso en el entorno de interacción (socio-escolar).

---

<sup>71</sup> El aislamiento de un individuo de alguna célula socio-escolar, también provoca que este encuentre puntos de interés y afinidad en otros individuos que a su vez has sufrido el rechazo; formando así una célula más de individuos con el rechazo como punto de comunión.

# Entorno socio-escolar

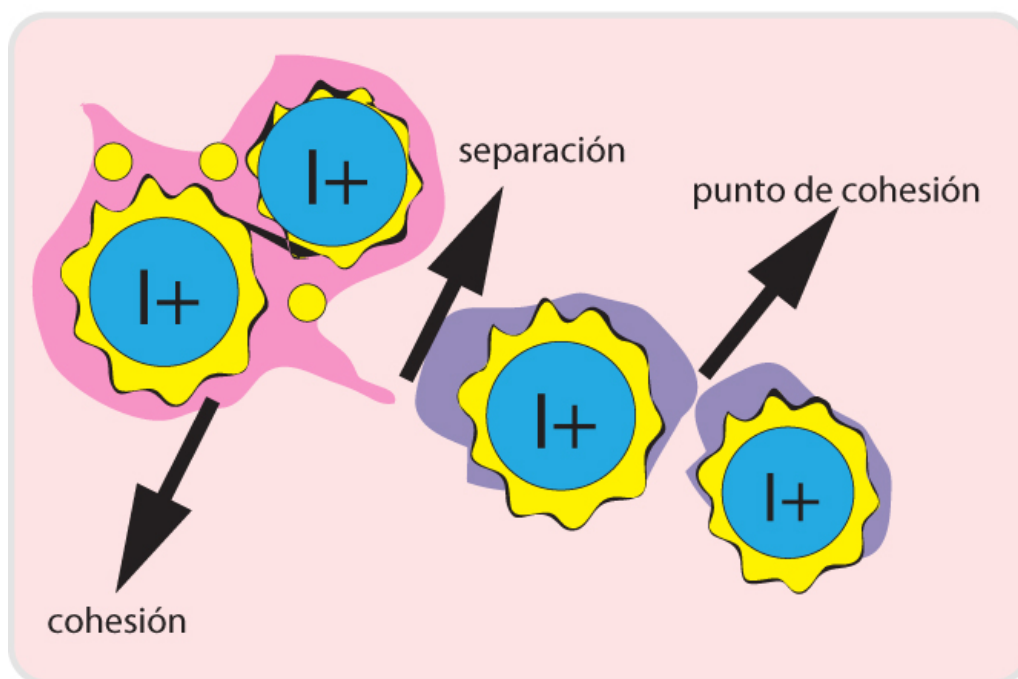


Figura 18. Puntos de cohesión y separación en células de individuos. Diseño del autor

## 5.3 El tiempo como factor fundamental

Se ha mencionado continuamente en este capítulo al factor tiempo para los diferentes procesos adolescentes; el cual funge como punto clave dentro del esquema celular de integración para la explicación de sus diferentes etapas y su evolución.

Se toma a este factor tiempo debido a los 3 niveles en la etapa de la secundaria en México, por lo que en cada nivel las exigencias sociales, y las prácticas educativas, son diferentes; por lo consecuente la interacción que existe en dichos niveles cambia con respecto al factor adaptación. (Ver figura 19)

En el primer año de esta etapa en los cuales el adolescente comienza a relacionarse con otros adolescentes (interacción de ii), surge un proceso de reconocimiento del espacio socio-escolar, seguido por otro proceso va de la

sobrevivencia a la adaptación; donde la comunicación resulta vital para dar comienzo al ritual de interacción.

Después de esta primera etapa de interacción entre el individuo con su entorno donde sobrevivir y adaptarse<sup>72</sup> (punto de cohesión / separación) son la clave comienza otra etapa para los procesos de significación identitaria<sup>73</sup>, en el que la adaptación trasciende a un nivel de integración, en el cual varios individuos logran poner en común algunas de las características propias de su identidad con relación a su espacio de interacción, logrando la conformación de células de adolescentes (cohesión).

---

<sup>72</sup> En muchos de los casos puede ocurrir lo contrario, donde el individuo no se adapte a su entorno y sea rechazado.

<sup>73</sup> Recordando que la identidad se encuentra en un proceso de construcción permanente (aunque haya fases de relativa estabilidad), el sujeto adolescente no está construyendo ni conquistando su identidad, como tradicionalmente se afirma, sino que está viviendo reelaboraciones profundas, rápidas y constantes, como en ningún otro periodo de la vida.

Etapa de la Secundaria

Entorno socio-escolar

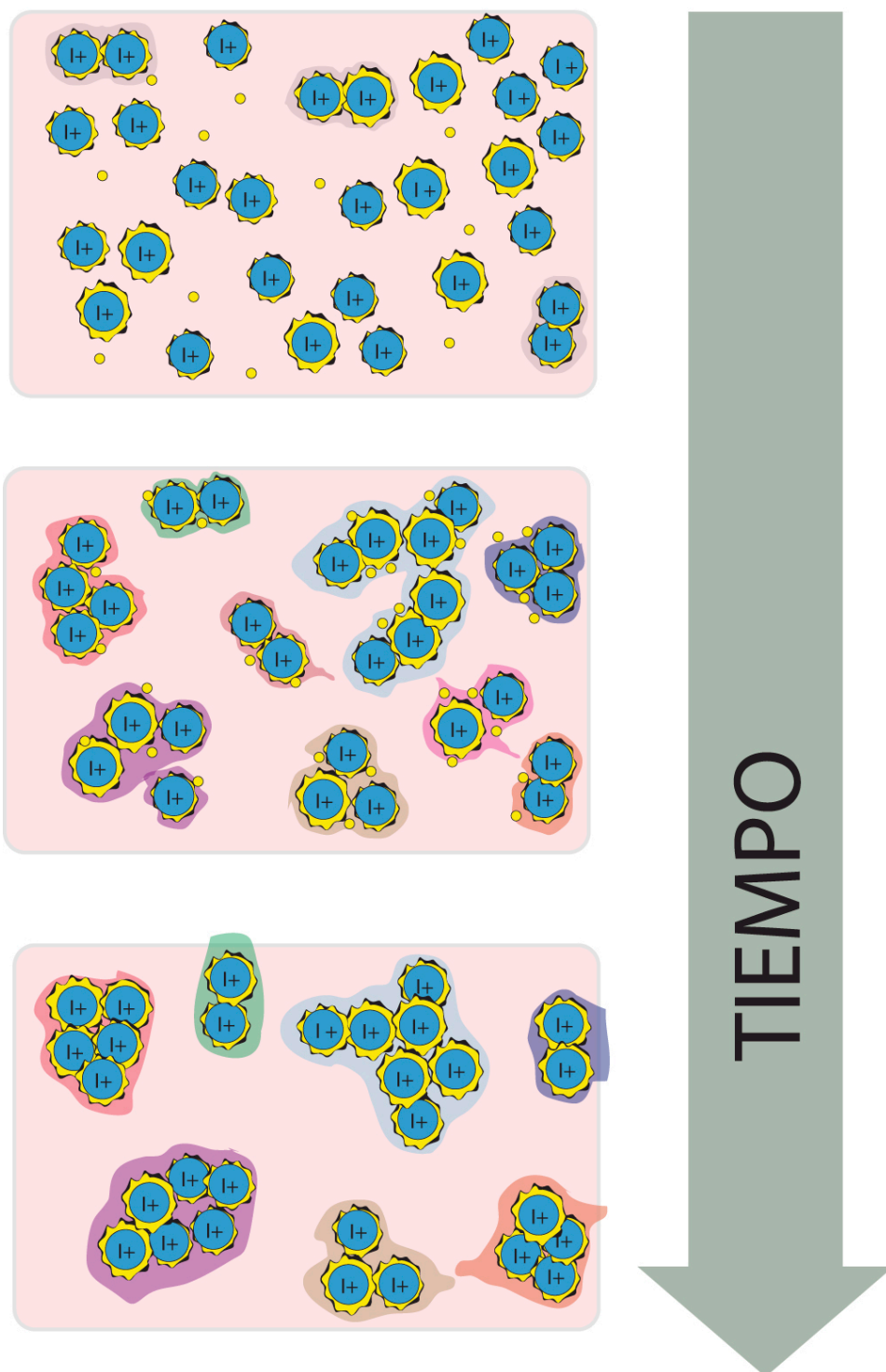


Figura 19. Ejemplo general de la integración en los 3 niveles de secundaria en México. Diseño del autor.

## 5.4 Variables

Para la conformación de células de individuos existen variables sociales que ayudan a la cohesión de estas células; o por el contrario las mismas variables entre personas no afines colocarían un punto de ruptura entre individuos los cuales se alejarían buscando variables afines para conformar otras células.

Estas variables pueden ser infinitas y se presentan de muchas formas como son la música, la moda, ideologías, deportes, entre otras; y esto es que dichas variables funcionan como punto de conexión entre personas.

Las variables se van modificando con el paso del tiempo, al igual que cambian los gustos y afinidades, pero siempre existan variables que conforman el punto de cohesión o el punto de ruptura entre individuos. (Ver figura 20)

Existe una variable externa, la cual no es fija, mas es trascendental para el desarrollo, principalmente, académico de los individuos de estas edades; dicha variable son los maestros; los cuales son en parte guía del conocimiento<sup>74</sup> en el nivel secundaria; que a diferencia de la primaria, donde es un maestro fijo por año, en esta etapa es intermitente ya que son un maestro por cada materia que se imparte.

---

<sup>74</sup> Es un estado ideal aunque la realidad no es esa.

Variable “externa” pero trascendental, tomando en cuenta que no es fijo, y varían según la materia en cuestión.

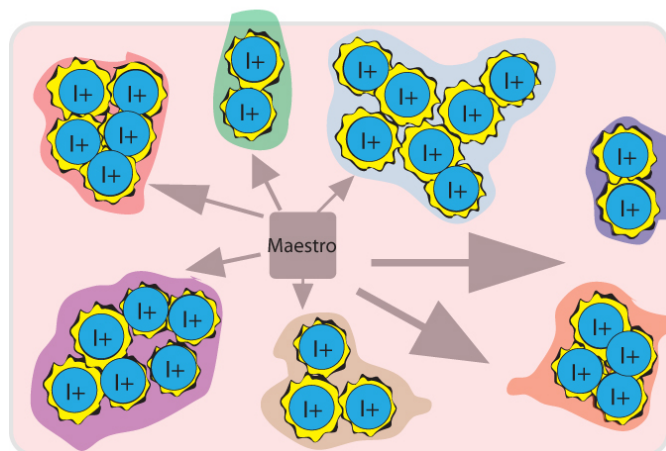


Figura 20. Variable externa (maestro), que afecta en la interacción en la secundaria. Diseño del autor.

## 5.5 Propuesta gráfica

Antes de continuar con el apartado que comprende al desarrollo gráfico de la RSI, es preciso indicar que para fines de esta investigación queda únicamente en el desarrollo conceptual y gráfico. Por lo que a partir de los objetivos marcados en la actual investigación y tomando en cuenta sus avances, se han generado una propuesta gráfica sustentada por una propuesta teórica. Donde el resultado de dicha propuesta gráfica es una RSI la cual refiere como se menciono anteriormente a la definición de los recursos y herramientas que la integrarían de manera conceptual y gráfica.

Dicha propuesta se gesta a partir de parámetros socio-culturales, tecnológicos e incluso psicológicos de la etapa de la secundaria en México; por lo que se generan espacios de interacción virtual dentro de la RSI los cuales se integran como diferentes actividades que tienen la finalidad de fortalecer y/o desarrollar habilidades sociales básicas en el adolescente (de nivel secundaria); coadyuvando a una mayor interfaz identitaria, lo cual llevaría a un ambiente más

armónico entre el entorno micro (interno) y el entorno macro (externo); dicho de otra manera entre el individuo y su entorno.

Para el desarrollo de la red social, ha sido necesario tomar en cuenta ciertos criterios de usabilidad en WEB aplicado a las redes sociales en Internet; tomando en cuenta que en el desarrollo y creación de una interfaz amigable para dichas redes sociales en Internet, existen reglas o recomendaciones que se hacen para propiciar la usabilidad y generar una mejor interacción que no interfiera en el proceso de interacción en línea (Almeida, 2007).

La red social para los fines de esta investigación refiere al espacio virtual de interacción social, el cual coadyuva con la integración del adolescente de nivel secundaria a su entorno socio-escolar, mediante actividades que fortalezcan o desarrollen habilidades sociales.

Se plantea un espacio virtual de interacción social alternativo al salón de clases, donde interactúan alumnos matriculados de la misma escuela; se colocan puntos sociales de interacción virtual como: foros, temáticas, espacios de expresión, etc.; con la finalidad de crear puntos en común (afinidades, formas de pensar, gustos, etc.) mediante el desarrollo de habilidades sociales; y así lograr vínculos que integren a los alumnos mediante dichas variables; y de esta manera se puedan aplicar en el entorno en el que se desenvuelvan. (Ver figura 21)

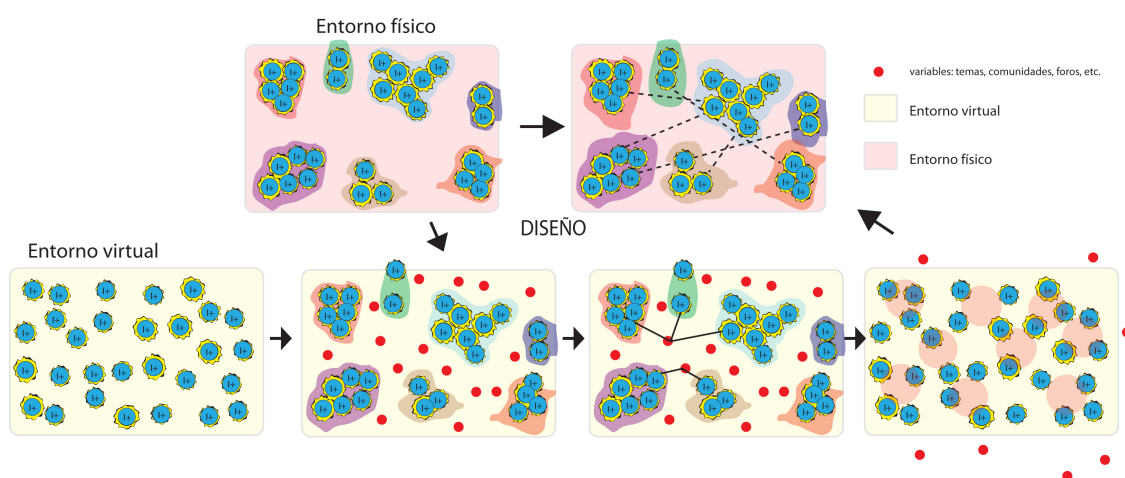


Figura 21. Esquema del espacio virtual alternativo. Diseño del autor

## 5.6 Diseño de la interfaz

La palabra interfaz<sup>75</sup> es usada generalmente como un término para describir la conexión entre dos sistemas y es usada con más frecuencia para referirse al hardware y software que se requieren para ligar o comunicar dos elementos de procesamiento en un sistema de computadoras (Winfield, 1986 51). No obstante, diremos que *“la interfaz de usuario de un sistema consiste de aquellos aspectos del sistema con los que el usuario entra en contacto, físicamente, perceptivamente o conceptualmente”* (Morán citado en Lorés, 2001).

En las redes sociales Internet es necesaria una interfaz amigable que propicie la interacción entre los miembros de la misma red; lo que define que la interfaz de usuario como *“el principal punto de contacto entre el usuario y la computadora; es la parte del sistema que el usuario ve, oye, toca y con la que se comunica. El usuario interacciona con la computadora para poder realizar una tarea”* (Lorés, 2001)

En este sentido la interfaz virtual que se ha creado cumple con estándares de usabilidad, retomando ciertos criterios del manual de estilo WEB (Lynch y Horton, 2011), No me hagas pensar (Krug, 2006) y criterios para el desarrollo de interfaces para educación a distancia (Almeida, 2007) y la W3C (*World Wide Web Consortium*).

Se plantea una estructura jerárquica de la información del sitio (red social en Internet, ver figura 22);

---

<sup>75</sup> La **interfaz gráfica de usuario**, conocida también como **GUI** (del inglés *graphical user interface*) es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz. (Reimer, 2005)



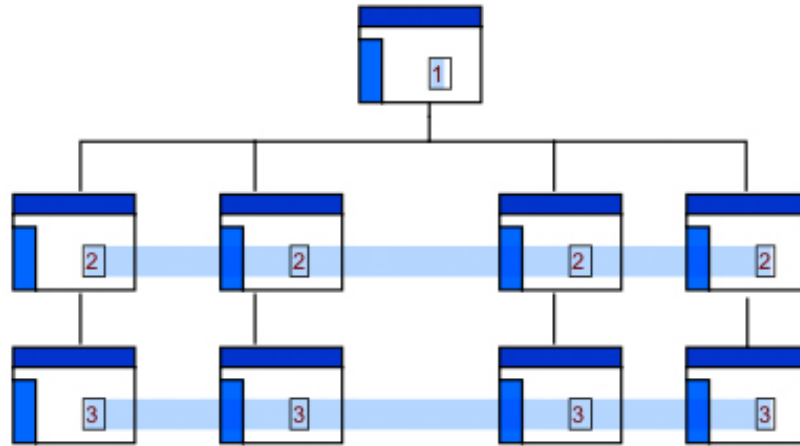


Figura 22. Diagrama jerarquización de la información. Fuente: Tesis de maestría. (Almeida, 2007)

En donde la red social en Internet se divide en cuatro bloques; los cuales albergan diferentes actividades o información tanto escolar como personal (Ver. Fig. 23).

Figura 23. División de espacios en la RSI. Diseño del autor.

## **Desarrollo y propuesta gráfica final de la interfaz**

Figura 24. Propuesta gráfica de red social en Internet. Diseño del autor.

- **Bloque YO:** en este espacio se alberga la información personal proporcionada por el alumno; así como sus gustos, pensamientos, religión etc. (Ver figura 25)

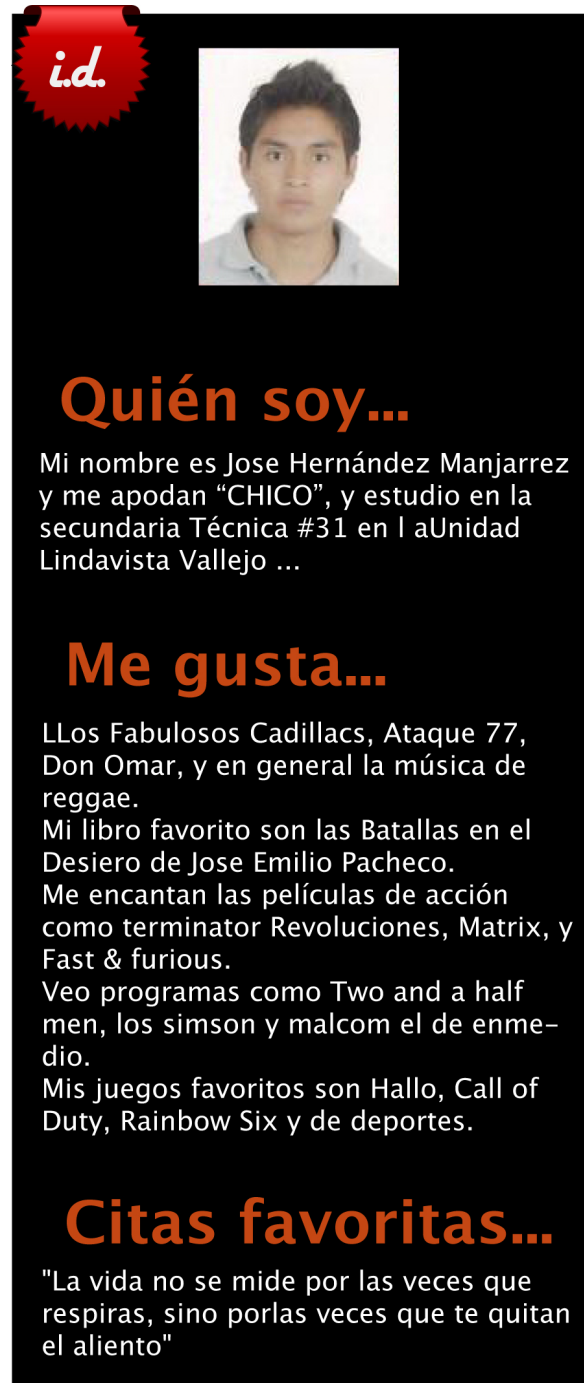


Figura 25. Bloque de información personal en la red social en Internet. Diseño del autor

- **Bloque Menú:** en este espacio se propone un carrusel de imágenes que hacen la función de menú para los diferentes espacios de interacción (Ver figura 26).



Figura 26. Bloque menú, como carrusel de fotos. Diseño del autor.

- **Bloque Wall (muro):** en este espacio se colocan todos los comentarios, fotos, etc.; de los participantes de la red social; por lo que se hace de manera pública (Ver figura 27).

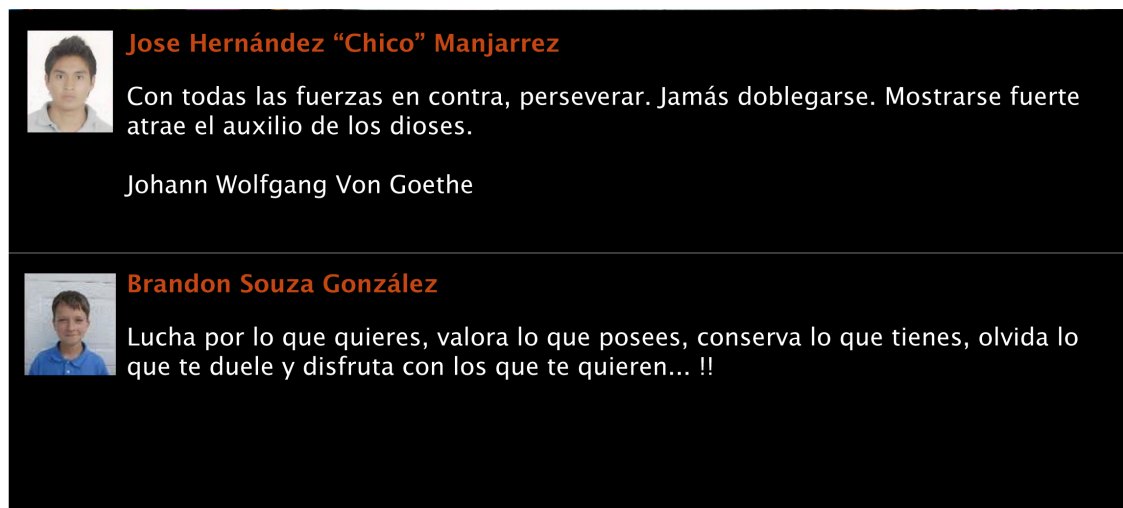


Figura 27. Bloque Wall (muro). Diseño del autor.

- **Bloque Extras:** en este se encuentra la información general de la red social, de la escuela a la que pertenece, ubicación, teléfonos escolares; así como el espacio de chat que muestra las imágenes de los amigos conectados.

En este espacio es posible encontrar el espacio de chat privado con el orientador para cualquier problemática; así como un espacio de comentarios para mandar un correo directo a la institución.

*i*

## EST No. 31

ROBERTO MEDELLIN OSTOS  
Clave 09DST0031T  
Turno MATUTINO

**Dirección:**  
PTE 134 NUM 560, LINDAVISTA  
GUSTAVO A. MADERO, Código Postal :  
07720

**Telefono:** 55873734

Escuela Secundaria Técnica 31

*chat*

Jose Hernández Manjarrez

Jose Hernández Manjarrez

Jose Hernández Manjarrez

Jose Hernández Manjarrez

Jose Hernández Manjarrez

*?*

### Ayuda a estudiantes:

Comentario:

Nombre:

Figura 28. Bloque de información general y contactos, como carrusel de fotos. Diseño del autor.

Es importante destaca que es posible realizar un enlace directo con Facebook y Tweeter para que las notificaciones hechas por los profesores, el orientador e incluso los alumnos, que publiquen en el Wall o en los diferentes espacios puedan observar lo que se ha publicado desde su cuenta de estas dos RSI.

## 5.7 Propuesta de roles

Para construcción y utilización de la red social se propone lo siguiente:

Red social Internet privada con acceso sólo a usuarios de la institución:

Se proponen 4 tipos de usuarios:

- ☐ Alumnos
- ☐ Profesores
- ☐ Moderador (es)
- ☐ Web Master<sup>76</sup>

### **Usuario ALUMNOS** (usuario meta)

Los privilegios del usuario Alumno será la interacción entre este tipo de usuarios, de manera pública (WALL<sup>77</sup>) o de manera privada (InBox<sup>78</sup>); la interacción entre el usuario Alumno y el usuario Profesor se presentará solamente

---

<sup>76</sup>Persona responsable de mantenimiento o programación de un sitio web.

<sup>77</sup> Espacio utilizado en las redes sociales en internet para colocar comentarios, pensamientos, ideas, conversaciones de manera pública.

<sup>78</sup> Espacio utilizado en las redes sociales para mantener una comunicación uno a uno mediante mensajes privados.

de manera pública para evitar situaciones problemáticas y malos entendidos; por lo que las publicaciones y comunicaciones entre estos dos usuarios se harán por medio de los espacios de Contenido Académico y Espacio de ExpressArte.

**Registro:** por medio de información personal:

- ☐ Nombres (s)
- ☐ Apellidos
- ☐ Fecha de nacimiento
- ☐ Año
- ☐ Grupo
- ☐ e-mail:
- ☐ Matricula escolar (proporcionada por la escuela)
- ☐ Password: (proporcionado por el alumno)

**Información personal<sup>79</sup>:**

La información personal proporcionada que se muestra en público es limitada por seguridad.

---

<sup>79</sup> En el caso de la información personal no se le pide al usuario información familiar o económica por seguridad.



- \*Foto: en cuestión de perfil (Política de imagen sujeta a aprobación)
- \*por situaciones de seguridad de los alumnos, que son menores de edad
- Fecha de nacimiento: obligatoria para registro (puede o no ser visualizada)
- Grupo y año en el que se encuentra
- \*Acerca de mí: descripción en 500 palabras

**Información escolar:** la información escolar es la básica de ubicación teléfonos, planta docente, materias, etc.

Se utilizará dicha información como apoyo para dudas, sugerencias, información general.

#### **Usuario PROFESOR** (variable externa)

El usuario Profesor, tiene privilegios limitados, ya que como se mencionaba líneas anteriores, la interacción dentro de la red social en Internet es de manera pública y dentro de los diferentes espacios que se muestran, además de colocar material relacionado con situaciones académicas o de contenido informativo.

El usuario Profesor, funge como una variable extra que puede dirigir ciertas charlas y/o direccionar algunos contenidos, coadyuvando a la formación de los alumnos en su espacio de interacción pero de manera no tan rígida como lo sería un espacio real como el salón de clases.

#### **Usuario ORIENTADOR** (moderador)

Tendrá la tarea de moderar las temáticas que se presentan en el espacio *Wall* (muro) y los contenidos en las ventanas públicas, será la persona responsable de aprobar y quitar comentarios que agreden o vallan en contra de las políticas de la misma red social, será también el que proporcione la ayuda necesaria vía online a los alumnos en el espacio de ayuda; por lo que la interacción con los alumnos sólo será en el espacio virtual de ayuda, y de manera pública.

## **Usuario WEB Master (Administrador)**

La tarea del usuario Web Master es gestionar y administrar técnicamente la red social en Internet, así como del mantenimiento de su funcionalidad; por lo que tiene interacción únicamente con el usuario orientador, para las distintas especificaciones técnicas y prácticas que se necesiten.

### **5.8 Validación**

Como última escala de este trabajo de investigación, es preciso determinar la validación de la actual propuesta mediante el método Delphi (explicado en la página 10). Aunque cada uno de los principios que se han establecido dentro de la actual investigación; así como a teorías y estudios está bien fundamentado, ha sido necesario presentarlos a un grupo de expertos para su revisión y verificar en su caso, las ventajas de la propuesta. Para esto, se eligió el método Delphi.

El grupo de expertos ha sido escogido de diferentes áreas que involucran las diferentes temáticas de este proyecto, con la finalidad de cubrir las diferentes perspectivas que se pueda tener sobre las mismas preguntas.

El cuestionario 1 y 2 cuenta con 10 preguntas que van de lo general a lo particular; y el cuestionario 3 cuenta con 4 preguntas muy específicas en cuanto a los temas de la red social en Internet; los cuales validan la propuesta de diseño.

#### **Perfil de Expertos:**

- ☐ Experto 1: Doctor en Diseño, especialista en investigación para el diseño.
- ☐ Experto 2: Doctor en Diseño especialista en semiótica.
- ☐ Experto 3: Doctor en Diseño especialista en entorno WEB y multimedia.

- Experto 4: Maestro en Diseño especialista en multimedia.
- Experto 5: Licenciado en Psicología, especialista en adolescencia.

El cuestionario completo se muestra en el anexo 1 (página 130), se presenta el primer cuestionario, que consta de una explicación corta del método Delphi, la intención del cuestionario y diez preguntas.

Ante la pregunta 1¿Cree usted que el fomento de habilidades sociales básicas (tolerancia, respeto, comunicación, etc.), en una etapa tan crucial como lo es la adolescencia, sea fundamental para el desarrollo del individuo dentro y fuera de su salón de clases? (Ver figura 29)

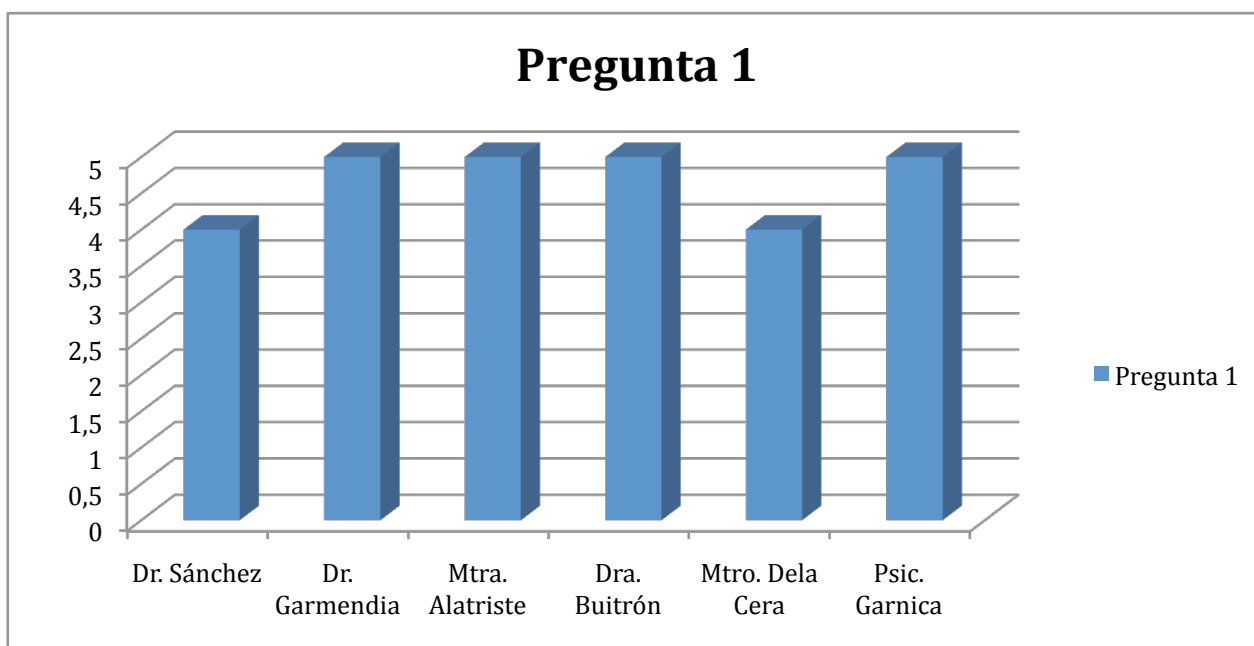


Figura 29. Gráfica de Pregunta 1, cuestionario I.

El mayor porcentaje de los expertos ha mencionado y validado la respuesta que el fomento de las habilidades sociales en la etapa de la adolescencia resulta fundamental para el desarrollo del individuo.

La segunda pregunta plantea si es la comunicación un elemento importante para lograr la integración social en grupos como el de los adolescentes en nivel secundaria. (Ver figura 30)

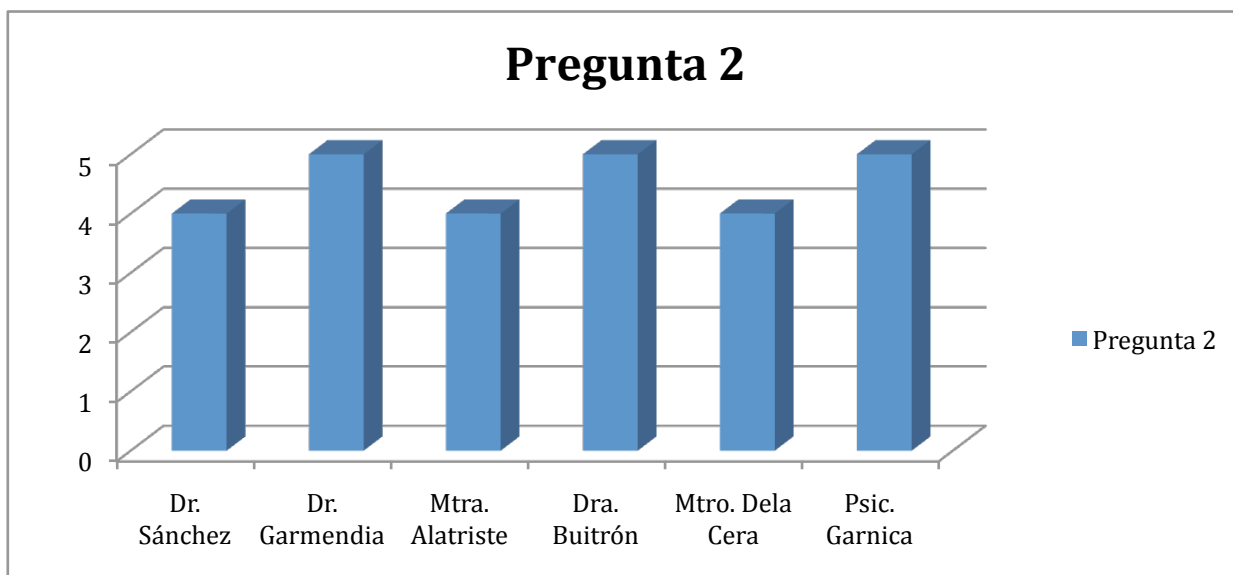


Figura 30. Gráfica de Pregunta 2, cuestionario I.

A esta pregunta nuevamente los expertos han dado como validada la opción de la comunicación como elemento integrador en los grupos de adolescentes de secundaria.

De la primera a la tercera pregunta se colocaron cuestionamientos de orden social, que se basa mucho en la experiencia personal de cada experto. Para la pregunta tres, acerca de si es posible fomentar y/o fortalecer el desarrollo de habilidades sociales básicas mediante un artefacto multimedia como lo es una red social en Internet (RSI). Donde se observa que dependiendo el contenido de una red social se podría utilizar como herramienta que fomente el desarrollo de habilidades sociales. Por lo que la pregunta no ha sido validada. (Ver figura 31)

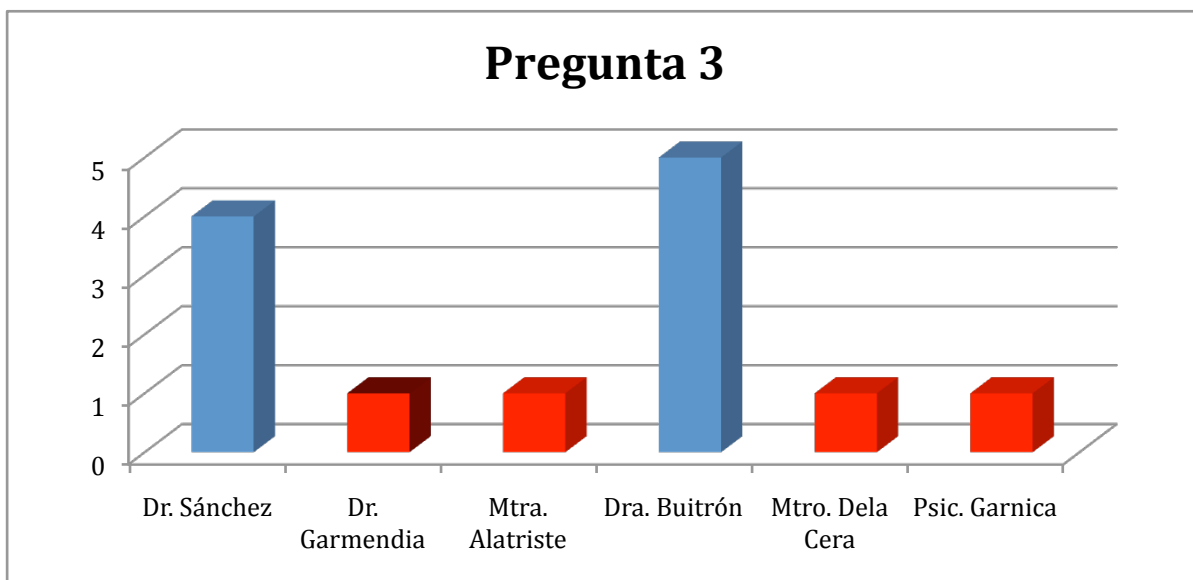


Figura 31. Gráfica de Pregunta 3, cuestionario I

La pregunta cuatro que habla sobre si una interfaz usable (con nivel adecuado de eficacia, eficiencia y satisfacción) para adolescentes de nivel secundaria es importante para captar el interés del usuario. Donde se muestra una división de criterios acerca del diseño de interfaz y su importancia para la captación de posibles usuarios de la red social, donde aún no ha sido validada. (Ver figura 32)

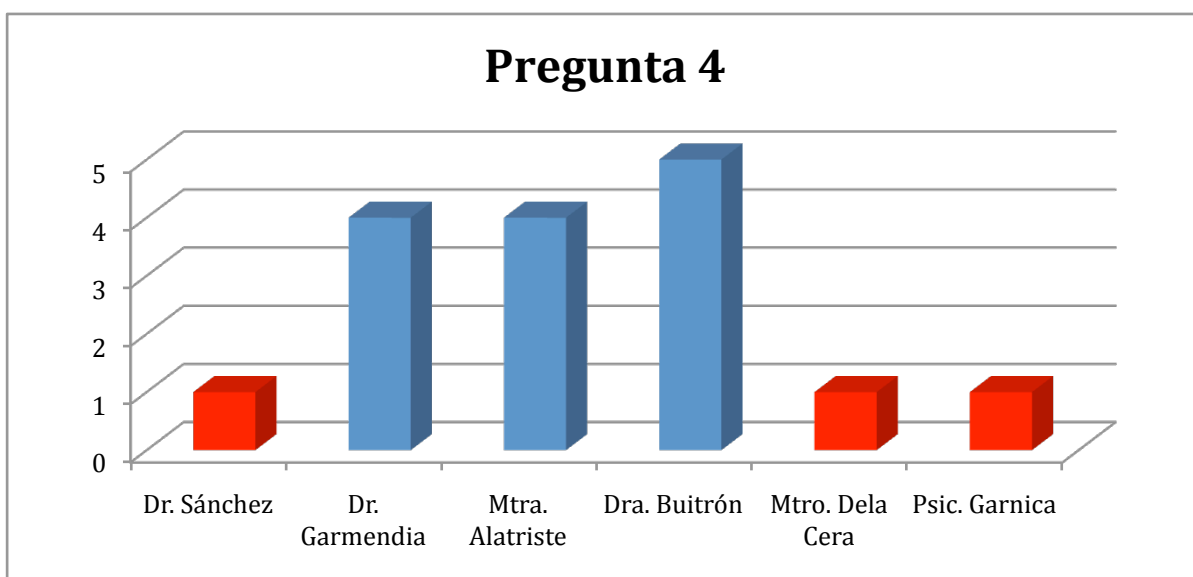


Figura 32. Gráfica de Pregunta 4, cuestionario I.

La quinta pregunta que habla de la experiencia personal de los expertos con las RSI es posible utilizar herramientas como el CHAT, el muro, los foros los espacios de expresión artística (fotos, video, etc.) para lograr un desarrollo o un reforzamiento de las habilidades sociales básicas como (comunicación, aceptación, etc.). Donde el mayor porcentaje de los expertos valida dicha pregunta con respecto a los espacios de interacción de la red social. (Ver figura 33)

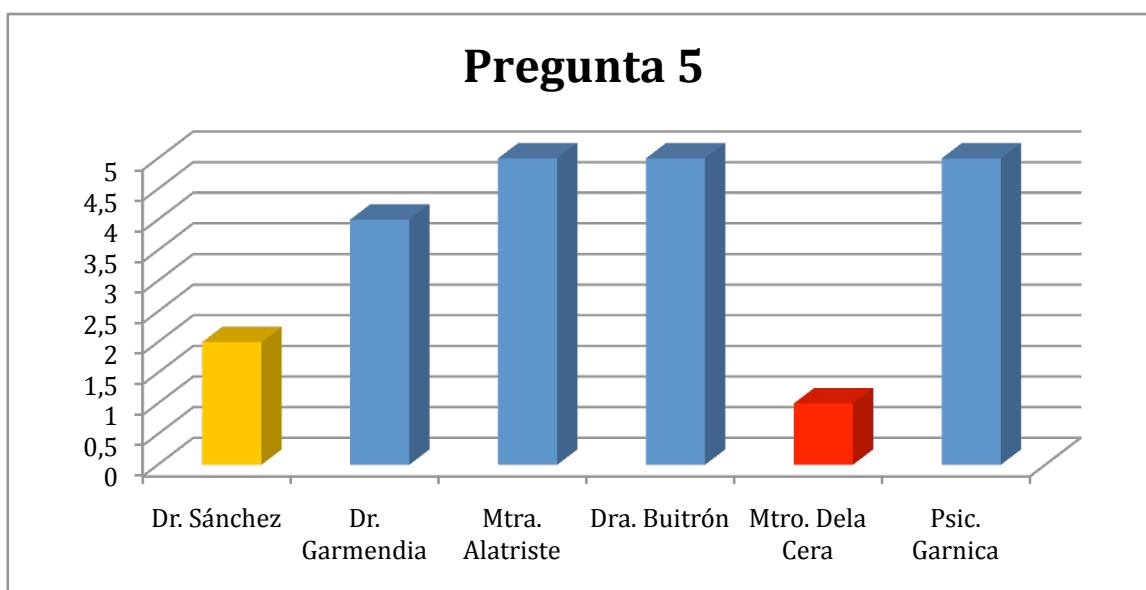


Figura 33. Gráfica de Pregunta 5, cuestionario I.

La sexta pregunta muestra una tendencia de 50% a 50% en extremos opuestos con respecto a la importancia del control de la información dentro de las redes sociales en Internet; donde la mitad cree que es importante la seguridad dentro de una red social; con respecto a la otra mitad que piensa que no es tan importante. (Ver figura 34)

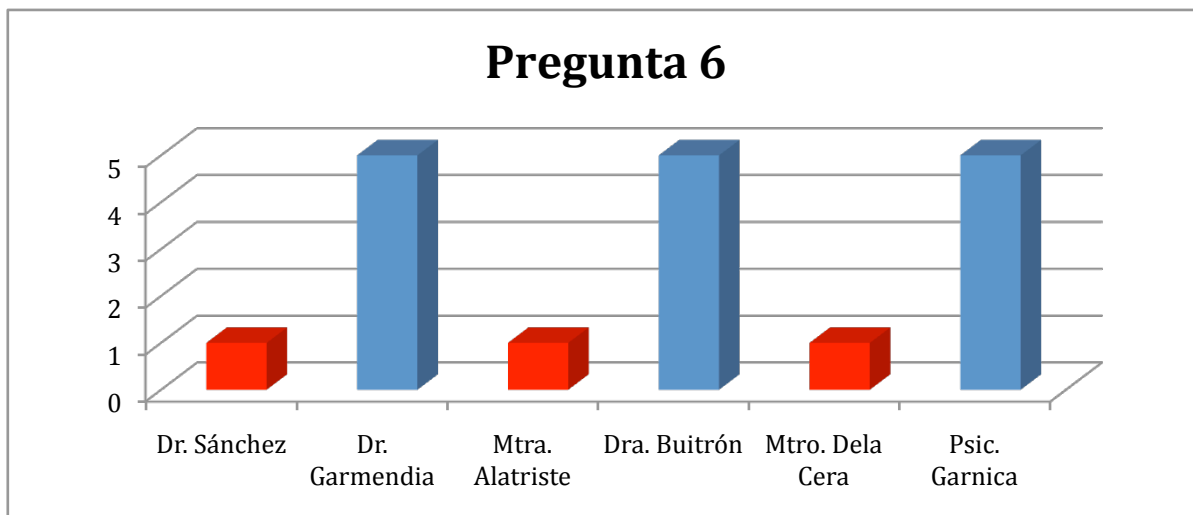


Figura 34. Gráfica de Pregunta 6, cuestionario I.

La séptima pregunta corresponde a la parte de diseño de interfaz; que trata sobre la personalización de la red social, con el uso de plantillas; a razón de que el usuario se identifique más con la red social y la apropie. Donde 4 de el 100% de los expertos validaron la propuesta diciendo que es muy importante la personalización de su espacio virtual. (Ver figura 35)

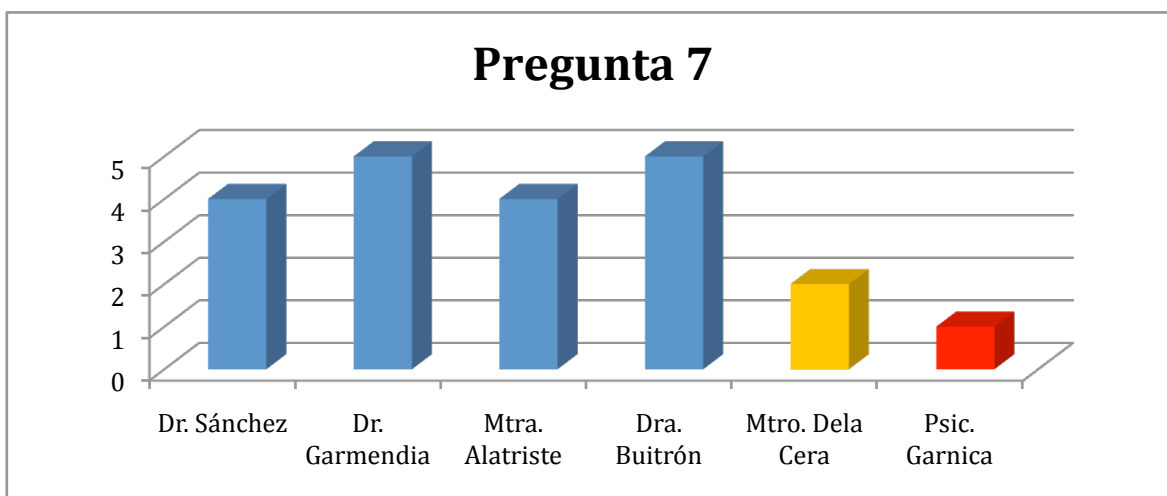


Figura 35. Gráfica de Pregunta 7, cuestionario I.

La pregunta ocho y la pregunta nueve mencionan que el usuario al estar en una red social virtual (de manera no física), se encuentra detrás de un monitor; por

lo que se cuestiona si dicha circunstancia podría brindar a los usuarios mayor seguridad para expresar más fácilmente lo que sienten y piensan; y si esa información expresada; así como la información personal proporcionada (falsa o verdadera), podría ser riesgoso para los mismos usuarios de la red social.

A lo que se observa que un porcentaje mayor de los expertos valida dicha pregunta mencionando, que es más sencillo hablar, colocar información, pensamientos, ideas, etc. en una red social virtual, cuando se encuentra detrás de un monitor y sin la posibilidad de exponerse físicamente ante un entorno que lo pudiera criticar. (Ver figura 36)

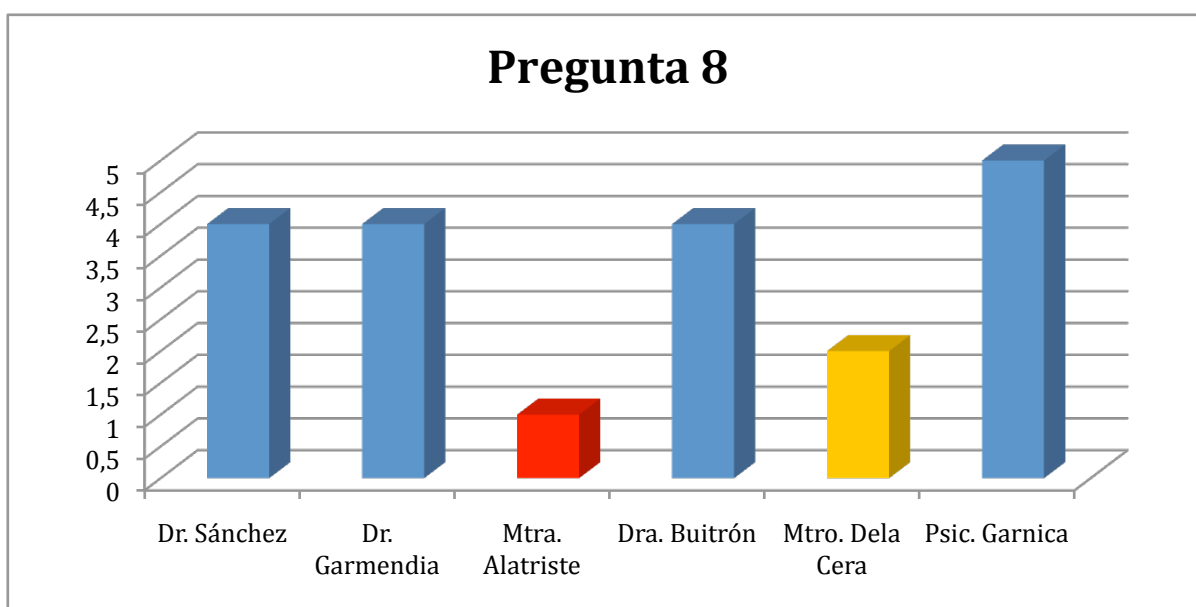


Figura 36. Gráfica de Pregunta 8, cuestionario I.

En la pregunta nueve se encuentran nuevamente una división de criterios en cuanto a la información falsa – verdadera, que se puede colocar fácilmente en una red social en Internet y sus posibles riesgos. (Ver figura 37)



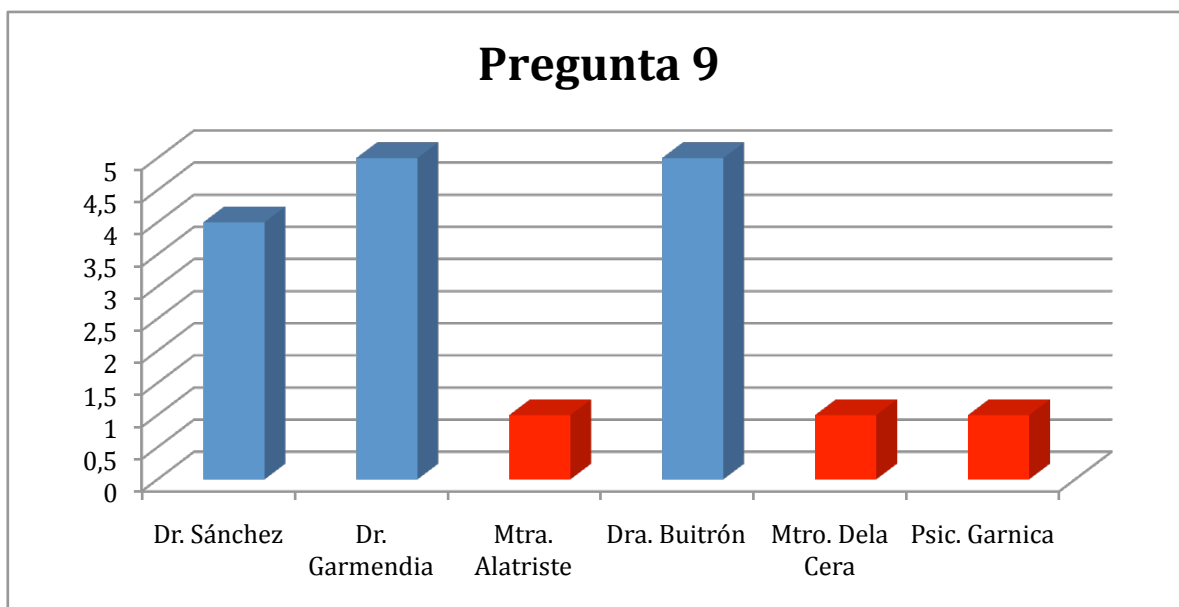


Figura 37. Gráfica de Pregunta 9, cuestionario I.

La pregunta diez que plantea la posibilidad de que una red social en Internet como un espacio virtual de interacción social alternativo al salón de clases; podría al proceso de comunicación-integración entre adolescentes, sin importar al grupo que pertenezcan. De donde se deduce según los expertos que no sería posible que dicha red social coadyuve este proceso de comunicación – integración en el espacio de clases. (Ver figura 38)

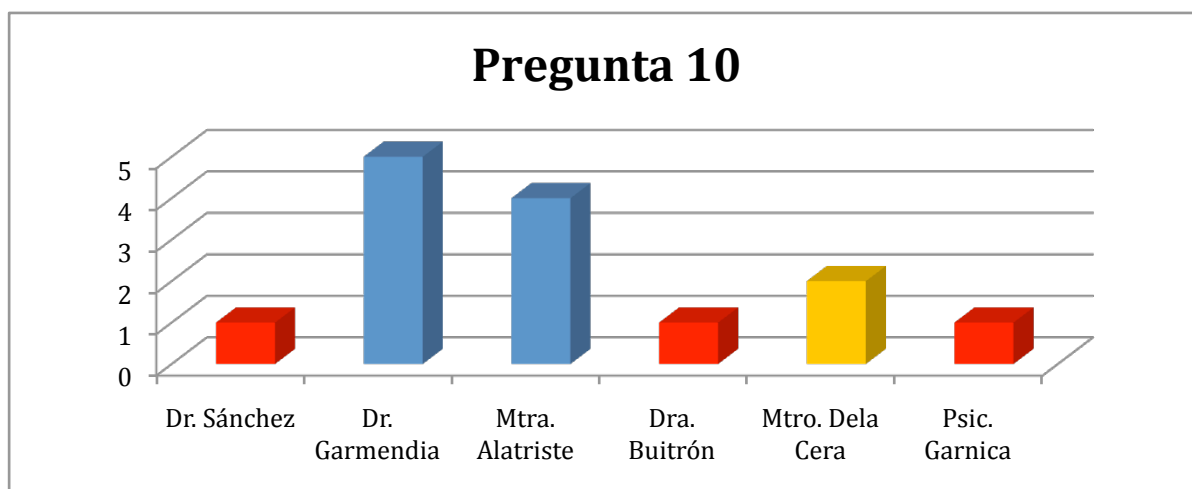


Figura 38. Gráfica de Pregunta 10, cuestionario I.

En esta primera validación se puede concluir que para algunos aspectos generales como comunicación, habilidades sociales; la mayoría de los expertos coincide en sus respuestas positivas hacia la propuesta; y por otro lado, cuando las preguntas son más específicas dependiendo la especialidad de cada uno de los expertos, la respuesta de los expertos varía según su experiencia.

### **Análisis del segundo cuestionario**

El siguiente apartado comprende el análisis del segundo cuestionario de validación de la propuesta de diseño.

En la pregunta 1 sobre la utilización de espacios virtuales donde el monitor frente al usuario facilita el uso de información falso – verdadero, sin comprometer la identidad del mismo dentro de una red social; se observa un 50% de acreditación por parte de los expertos en WEB; y por otra parte el otro 50% de expertos en áreas más de diseño y redes Sociales, externaron que dependería de la temática de la red social para colocar o no información falsa. (Ver figura 39)

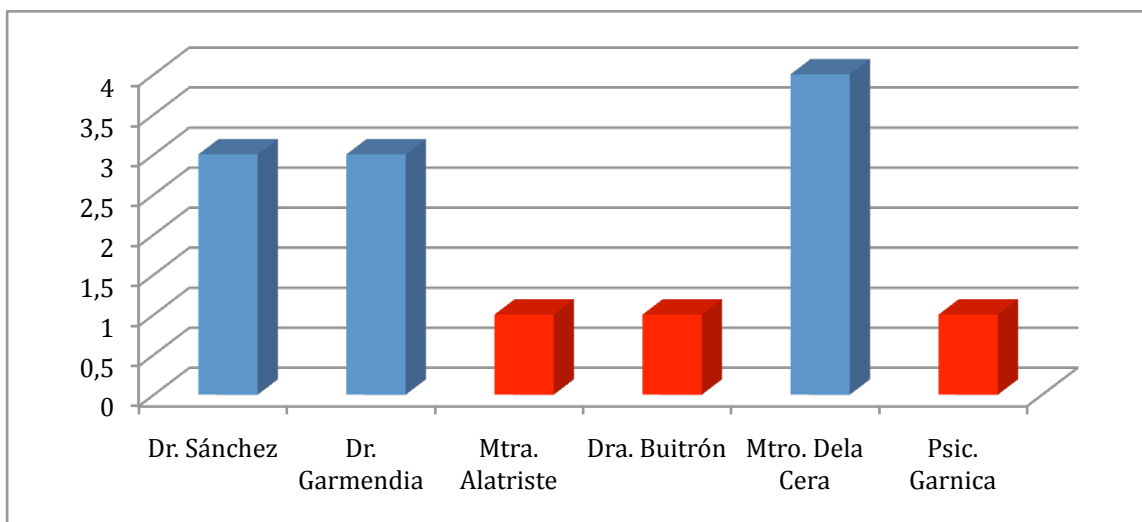


Figura 39. Gráfica de Pregunta 1, cuestionario II.

Por otra parte en la pregunta dos sobre los riesgos de estar detrás de un monitor y colocar esa información falso - verdadera; los especialistas en los temas asumen que dependería del tipo de red social para poder calificar el tipo de riesgos que se podrían presentar. (Ver figura 40)

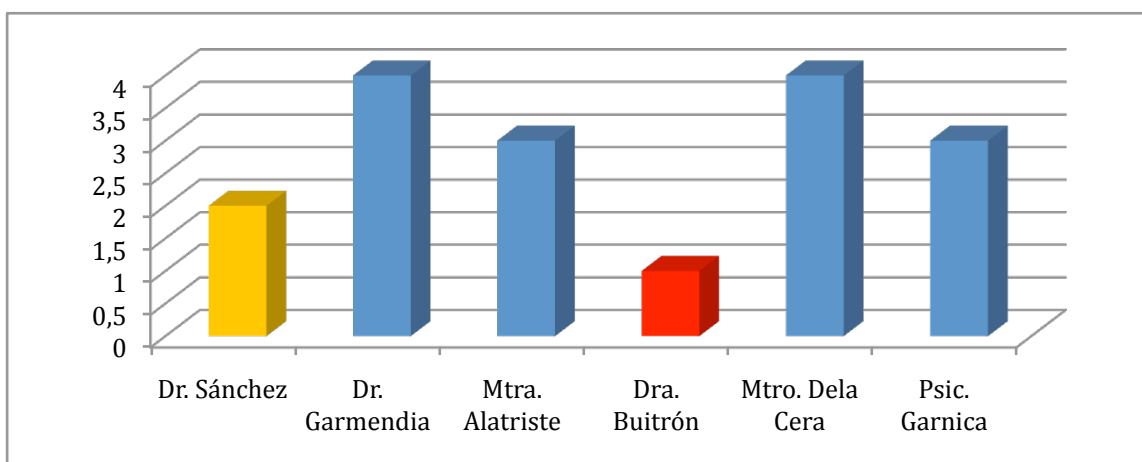


Figura 40. Gráfica de Pregunta 2, cuestionario II.

La tercera pregunta acerca de si sería posible que las redes sociales en Internet tuvieran un enfoque positivo coadyuvando con el desarrollo de habilidades sociales mediante sus herramientas; el mayor porcentaje de los expertos a validado la opción de que sí es posible darle una perspectiva positiva y útil a alguna red social en Internet; si esa es la intención. (Ver figura 41)

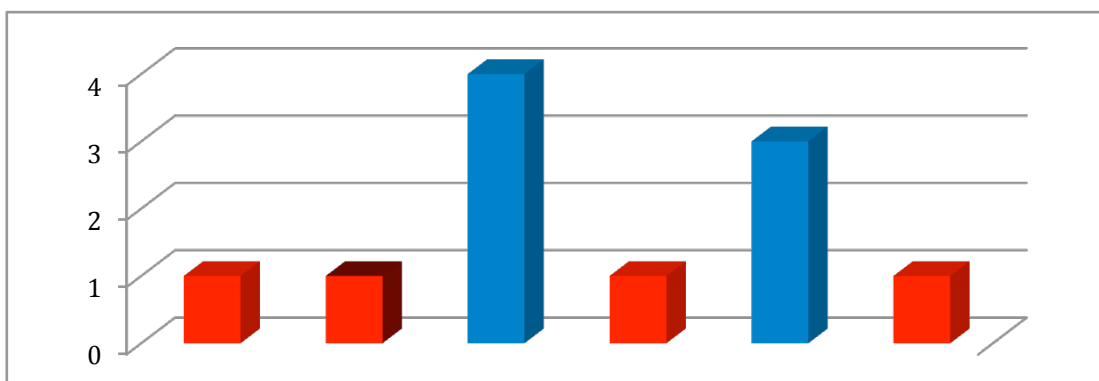


Figura 41. Gráfica de Pregunta 3, cuestionario II.

La cuarta pregunta habla sobre una interfaz usable (con niveles adecuados de eficiencia, eficacia y satisfacción) hecha para adolescentes de nivel secundaria; y si es posible atraer el interés de usuarios con dicho perfil; promoviendo, mediante sus herramientas, el desarrollo de habilidades sociales.

A lo que los expertos han validado dicha pregunta colocando que una interfaz usable siempre es importante en cualquier página WEB y en redes sociales; por lo que es un punto a favor con respecto a la utilización de cualquier sitio WEB. (Ver figura 42)

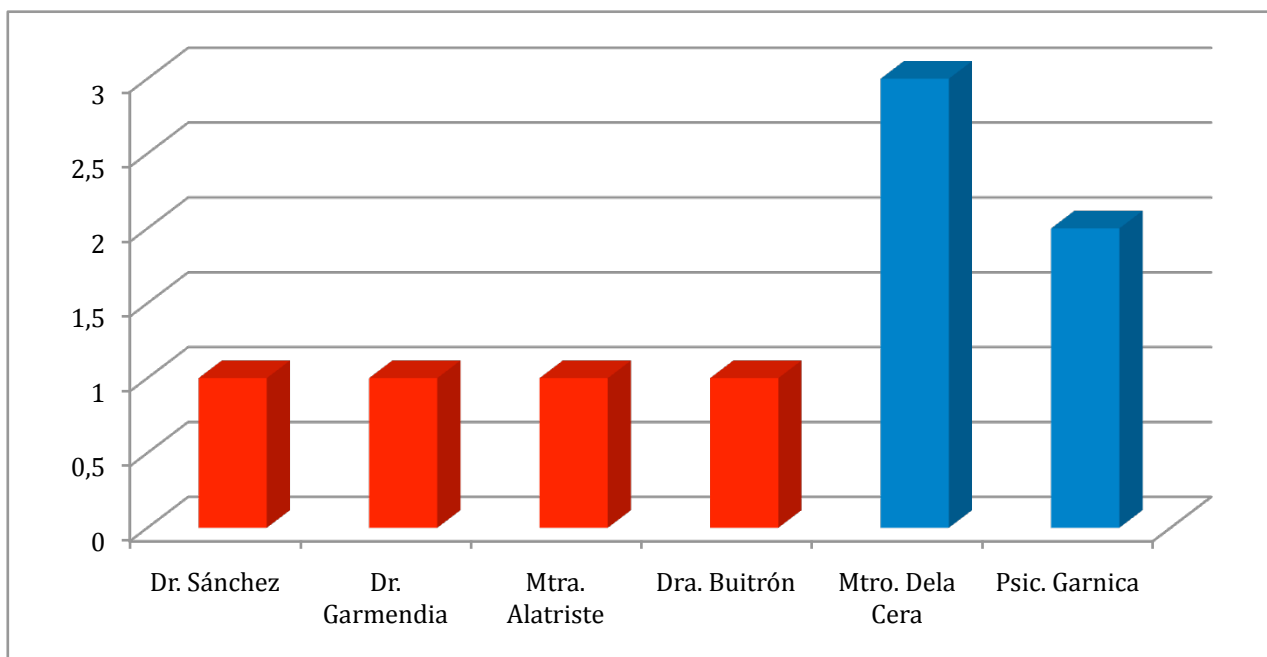


Figura 42. Gráfica de Pregunta 4, cuestionario II.

La quinta pregunta refiere a la personalización del perfil por parte de los usuarios de dentro de una red social; donde este tipo de aspectos acerca de asumir a la interfaz como propia; permitiría al usuario apropiarse del entorno virtual. A lo que los expertos respondieron afirmativamente, validando la pregunta. (Ver figura 43)

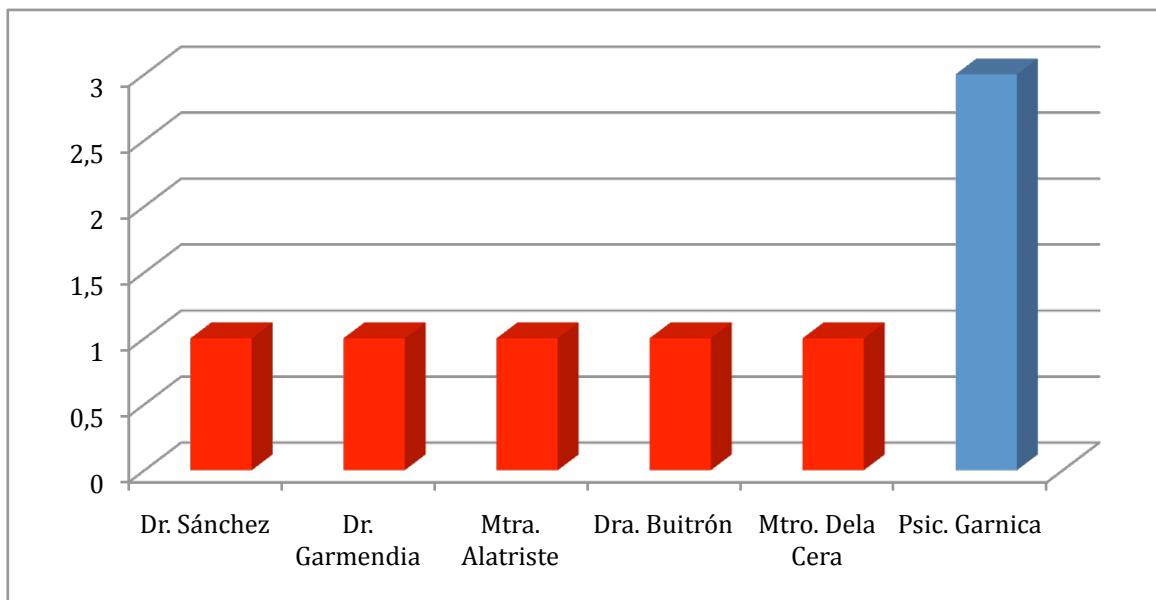


Figura 43. Gráfica de Pregunta 5, cuestionario II.

La sexta pregunta expone la posibilidad de que exista algún moderador dentro de la propuesta de red social Escolar; y si esto ayudaría a lograr los objetivos de desarrollo de habilidades sociales dentro de cada espacio de interacción.

A lo que los expertos respondieron 50% que dependería del tipo de red social; y el otro 50% pensaban que si es posible tener moderadores dentro de la misma. (Ver figura 44)

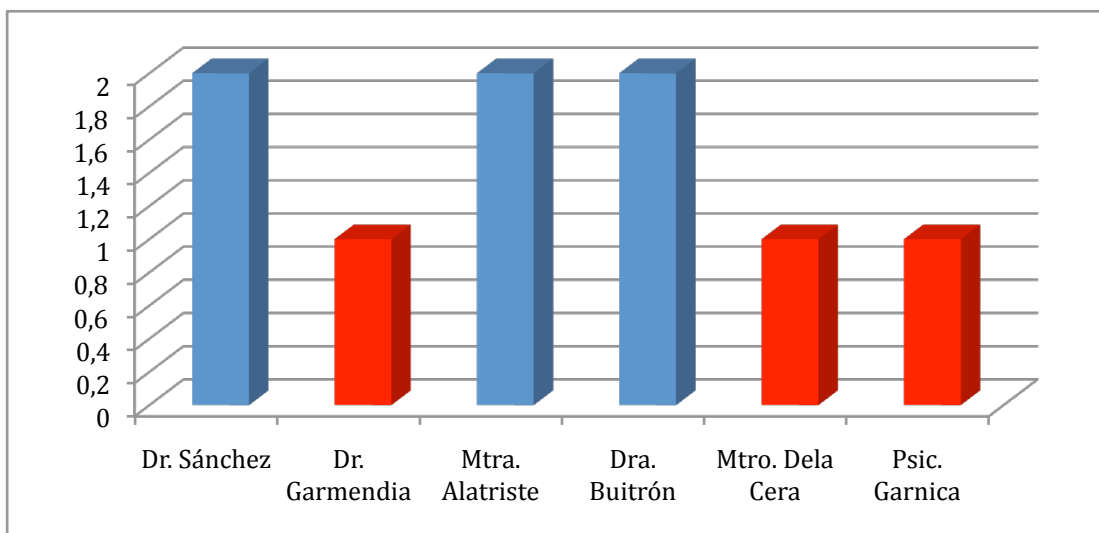


Figura 44. Gráfica de Pregunta 6, cuestionario II.

La pregunta siete que habla sobre la posibilidad de que al implementar la red social Escolar y sus herramientas, cabría la posibilidad de llevar esta experiencia de interacción y comunicación; de lo virtual (red social), a un espacio físico; (salón de clases). A lo que los expertos respondieron que dependería del tipo de Red Social; así como el 50% indica que podría existir la posibilidad de llevar esas experiencias virtuales al espacio real o físico. (Ver figura 45)

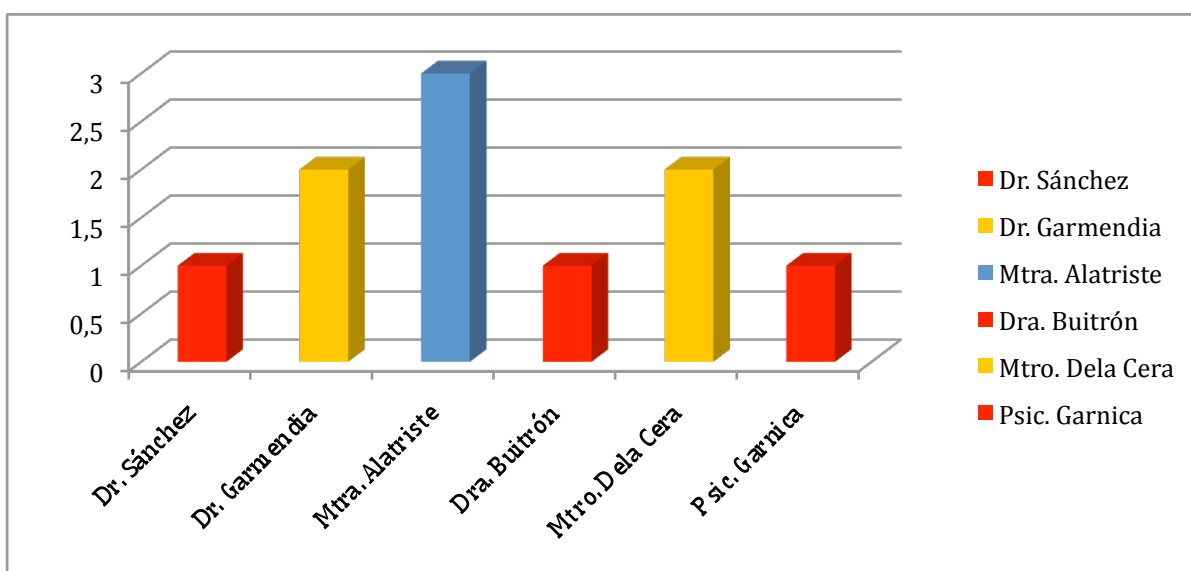


Figura 45. Gráfica de Pregunta 7, cuestionario II.

La pregunta ocho expone sobre la posibilidad de apropiarse del espacio virtual dentro de una red social; mediante la personalización de dichos espacios; donde sitios como Facebook tiene un diseño estándar para todos los usuarios (Ver figura 47 y 48), y la antes muy popular Hi5 donde cada usuario personalizaba su espacio virtual. (Ver figura 46)

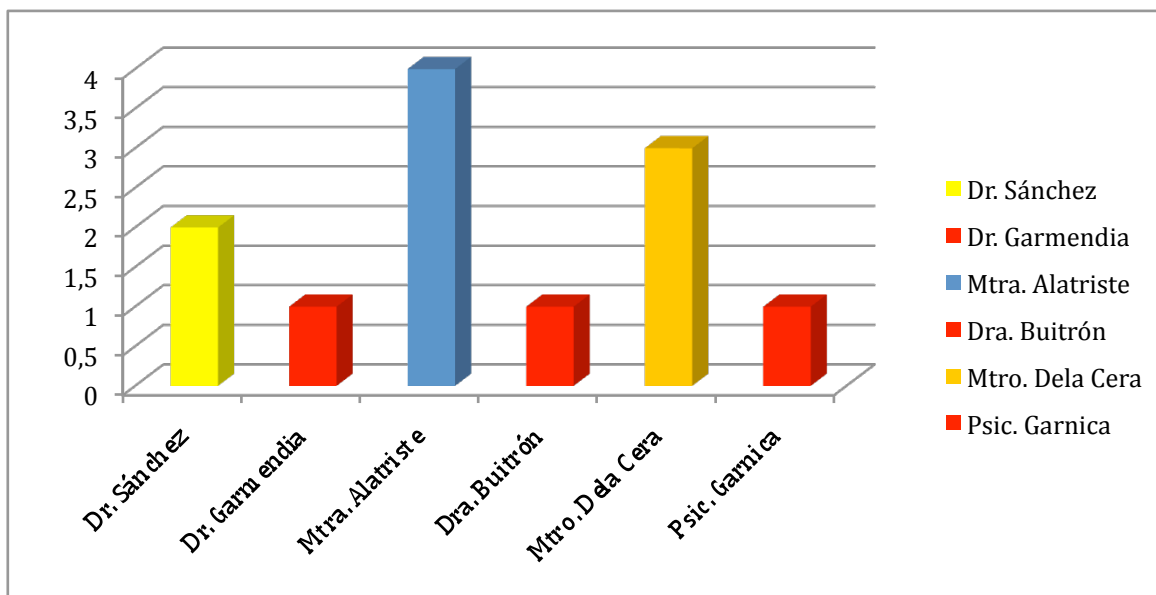


Figura 47. Gráfica de Pregunta 8, cuestionario II.

A lo cual se observa que el 50% de los expertos piensa que es importante la personalización de los espacios virtuales con la finalidad de apropiarlos; y por otro lado existe el otro 50% el cual se divide en dos parte donde se observa que algunos opinan que no es importante la personalización de dichos espacios, mientras otros comentan que dependería de la red social.

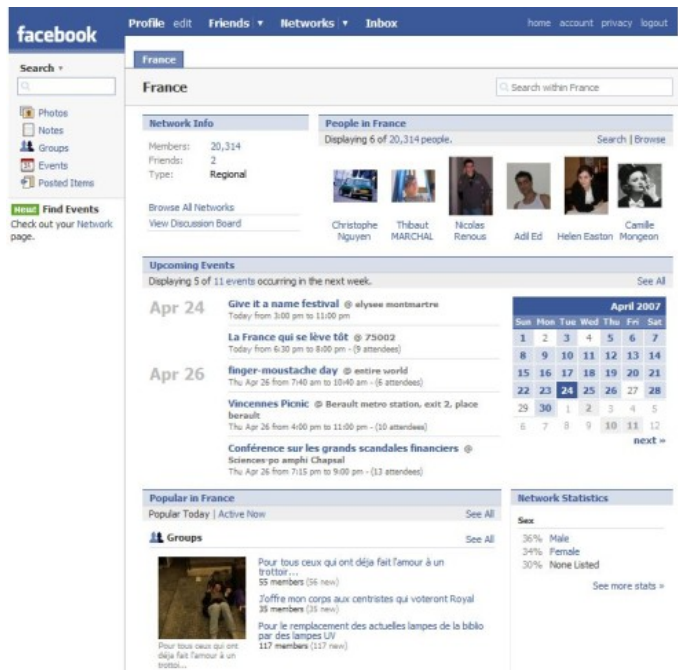


Figura 47. Ejemplo de interfaz de Facebook, fuente: www.facebook.com

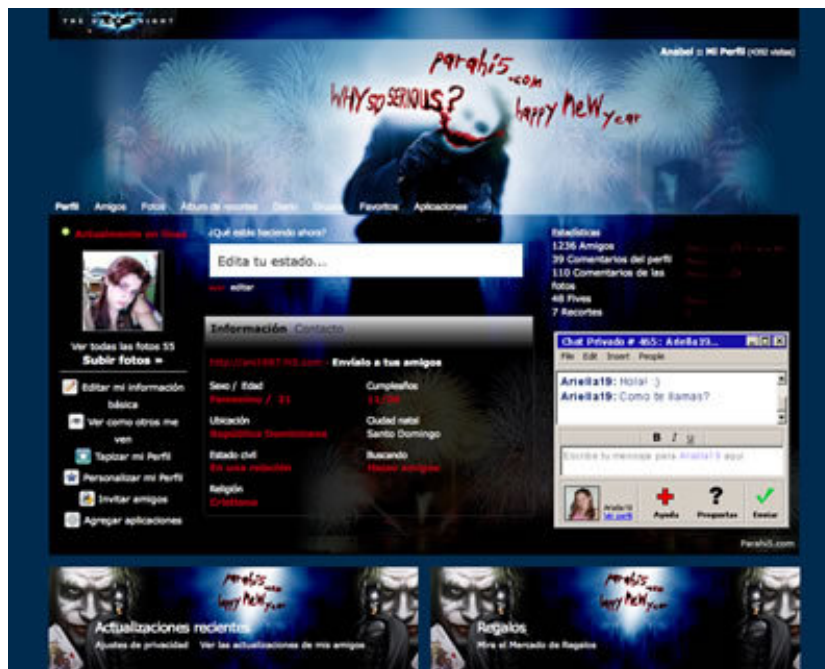


Figura 48. Ejemplo de interfaz de Hi5, fuente: www.hi5.com



La pregunta nueve expone sobre la posibilidad de incentivar al desarrollo de habilidades sociales mediante actividades *online* como foros de discusión, el chat y trabajos en equipo. A lo que el mayor porcentaje de los expertos valida la posibilidad de realizar este tipo de actividades. (Ver figura 49)

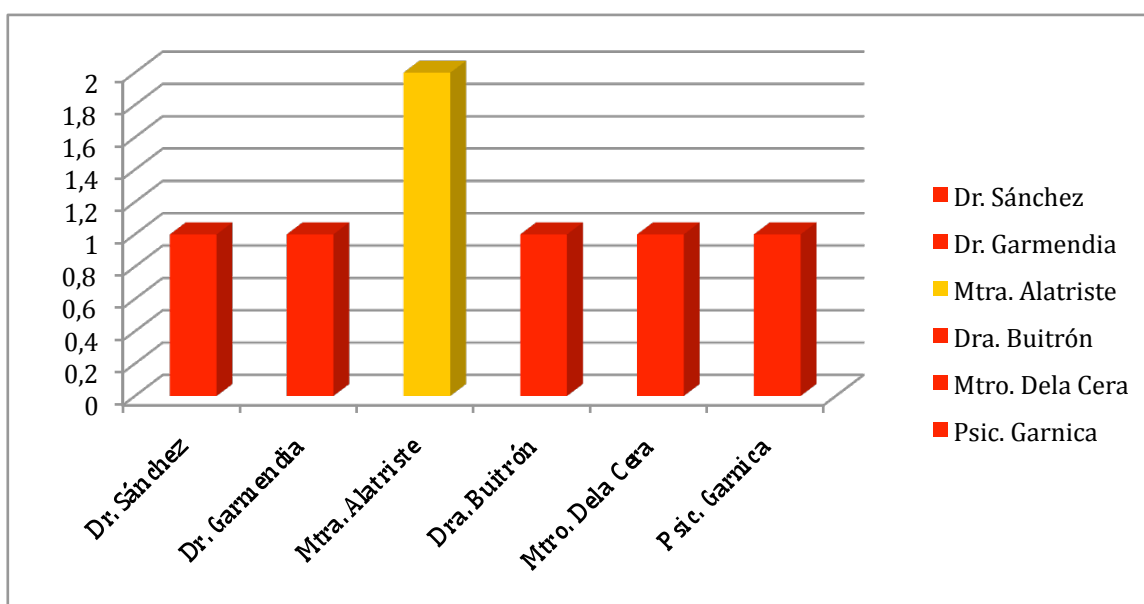


Figura 49. Gráfica de Pregunta 9, cuestionario II.

La pregunta diez refiere a la posibilidad de que al fomentar y aumentar las habilidades sociales; este tipo de experiencia pueda ser trasladada a un espacio físico como el salón de clase. A lo que dos de 5 expertos creen en dicha posibilidad; otros dos de ellos no creen que sea posible dicho traslado; y los últimos dos exponen que dicha posibilidad dependería del entorno. (Ver figura 50)

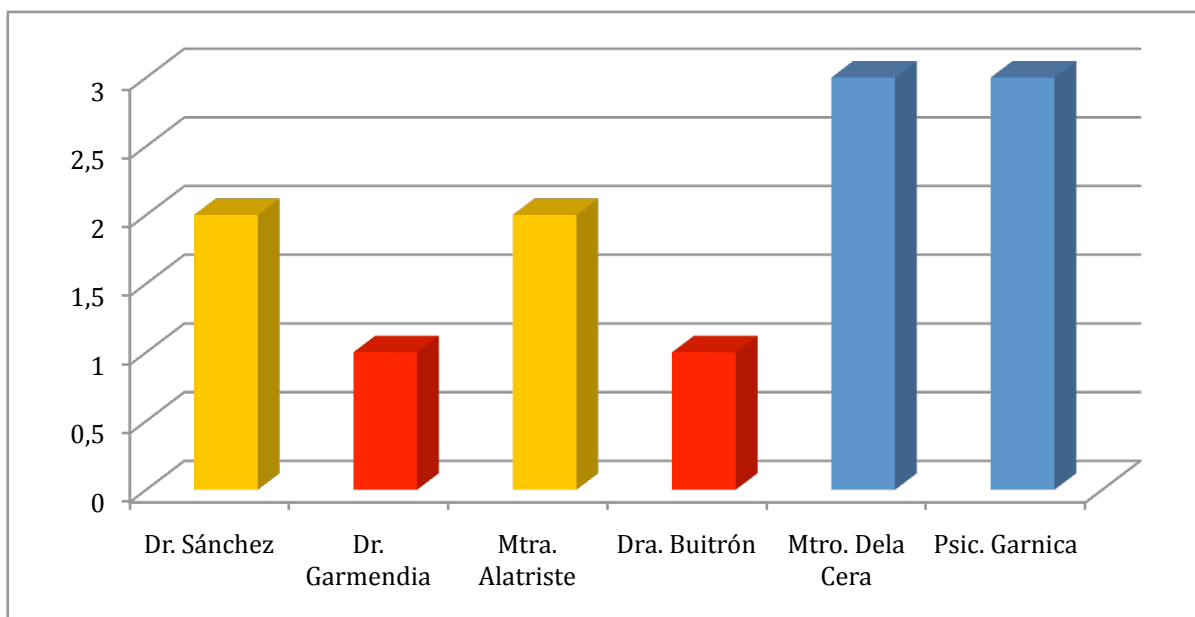


Figura 50. Gráfica de Pregunta 10, cuestionario II.

Para este segundo cuestionario de validación donde las preguntas son más específicas, los expertos coinciden en muchas de sus respuestas, validando gran parte de los cuestionamientos y dejando entrever la posibilidad de mejoría y algunos cambios para la propuesta de diseño.

### **Análisis del tercer cuestionario**

El siguiente apartado comprende el análisis del tercer y último cuestionario de validación de la propuesta de diseño.

En la primera pregunta que habla sobre la posibilidad de desarrollar e implementar estrategias que fomenten habilidades sociales básicas, como la tolerancia, comunicación, etc.; mediante espacios virtuales en Internet, los expertos validan casi al 100% dicha posibilidad.

Donde podría resumirse, que es posible diseñar estrategias de fomento para habilidades sociales básicas en los jóvenes, mediante las redes sociales en Internet. (Ver figura 51)

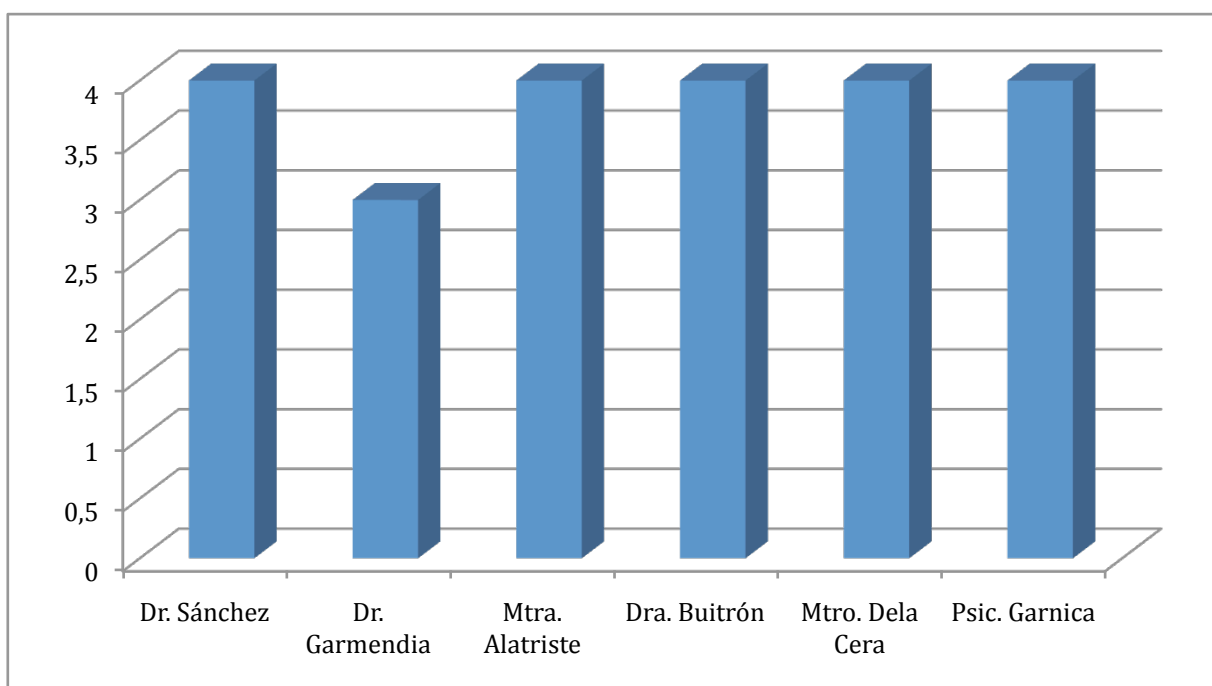


Figura 51. Gráfica de Pregunta 1, cuestionario III.

En la pregunta dos del último cuestionario sobre diseñar una Red Social en Internet, tomando los parámetros de usabilidad y accesibilidad ya establecidos; con la finalidad de captar la atención de los usuarios; se valida el supuesto tomando en cuenta que el seguir dichos parámetros de usabilidad brindarían al usuario facilidad para la accesibilidad y el diseño de interfaz, ayudando a la captación del mismo usuario. (Ver figura 52)

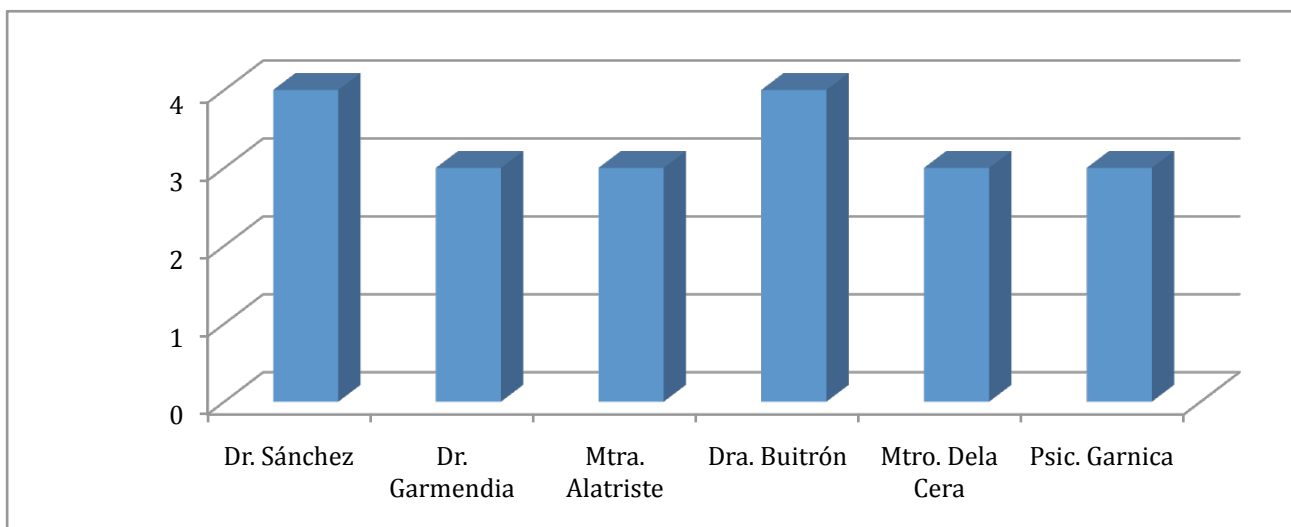


Figura 52. Gráfica de Pregunta 2, cuestionario III.

En la tercera pregunta que refiere a la propuesta de una red social escolar en Internet, donde se toman en cuenta los lineamientos de publicación de información; con la finalidad de crear una red social que no agreda o comprometa los derechos y la integridad de los usuarios; los expertos avalan las necesidad de crear ciertas reglas que permitan la libre expresión sin agredir a terceros; lo cual coadyuvaría al desarrollo de habilidades como la tolerancia y el respeto. (Ver figura 53)

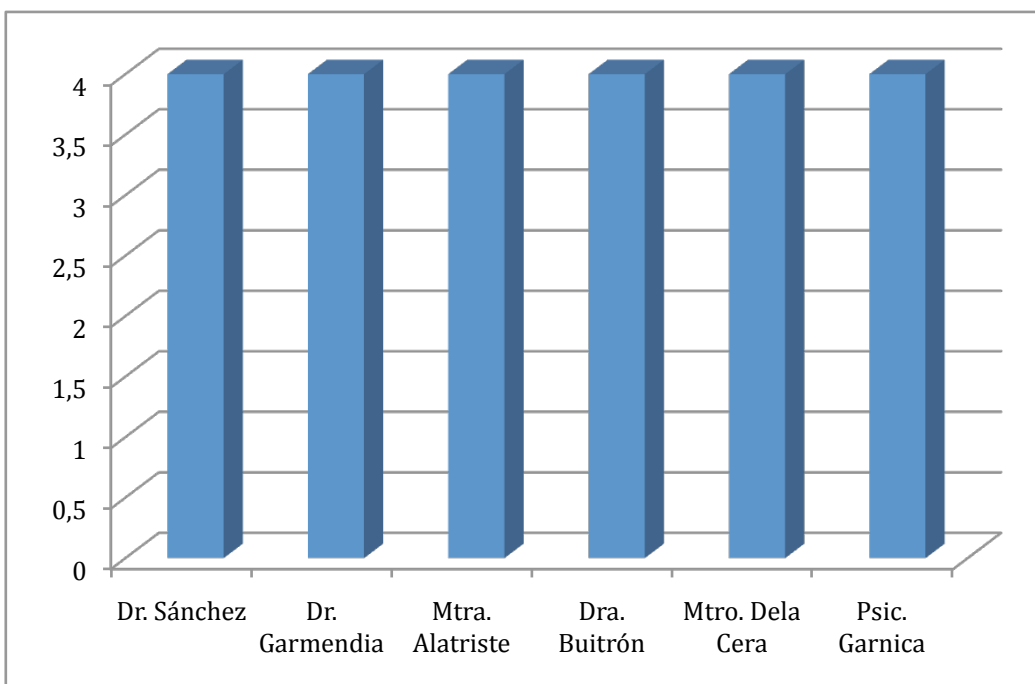


Figura 53. Gráfica de Pregunta 3, cuestionario III.

En la cuarta y última pregunta de validación del tercer cuestionario, la cual habla sobre el fomento de habilidades básicas mediante dicha red social en Internet, sería posible que dicho reforzamiento pueda ser trasladado a la vida real.

A lo que los expertos comentan que podría ser una buena base de desarrollo y/o reforzamiento de dichas habilidades sociales, mediante una herramienta tan popular como son las redes sociales en Internet; lo cual podría ser llevado a la vida real en su espacio social, escolar y familiar.

Este último cuestionario de validación confirma la viabilidad del desarrollo de el actual estudio, donde podría ser posible su desarrollo, mediante las bases propuestas y siguiendo los parámetros establecidos. (Ver figura 54)

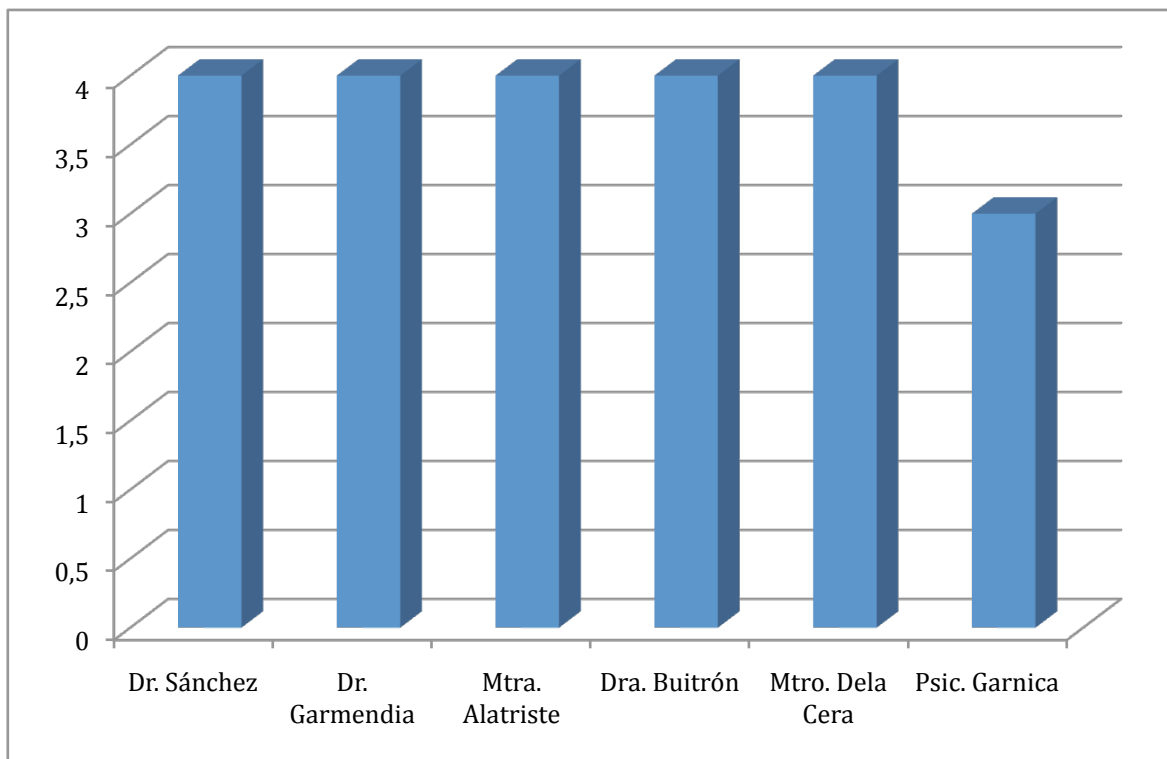


Figura 54. Gráfica de Pregunta 4, cuestionario III.

## **6. CAPÍTULO VI: Conclusiones**

A lo largo de la presente investigación se han analizado las diferentes temáticas que sustentan cada uno de los objetivos marcados en la metodología; es a partir de dicho análisis que se ha construido una propuesta de diseño, la cual ha sido dividida en dos etapas, como se ha mencionado anteriormente.

Una de las etapa que comprende, es la propuesta teórica; la cual se ha desarrollado y explicado mediante un cuadro denominado esquema celular de integración; que se crea a partir del análisis de la actividad socio – escolar de los adolescentes de nivel secundaria; y su comportamiento durante los tres años promedio que dura la secundaria en México.

La propuesta se encuentra sustentada por las diferentes temáticas que se propusieron en la investigación; generando puntos de integración, como son la formación de la identidad, la toma de decisiones en la adolescencia media; el ingreso al nivel secundaria en México, las diferentes redes sociales que se forman dentro de un salón de clases; así como la necesidad de pertenencia a alguna de ellas por parte de los jóvenes; entre otros temas que se han abordado en este estudio.

A continuación se especifican las conclusiones de cada uno de los capítulos:

### **Conclusión del capítulo II adolescencia**

A lo largo de este capítulo se ha analizado etapa de la adolescencia desde diferentes puntos de vista, con psicólogos, sociólogos y expertos en el tema; pero no hay mejor perspectiva que la propia aunque los tiempos y las circunstancias son diferentes, los cambios en el individuo y problemáticas de la adolescencia son las mismas.

También se ha tratado de teorizar a cerca de la adolescencia con mucho detalle, sobre los cambios fisiológicos, psicológicos, emocionales y sus diferentes problemática; pero se ha observado que es muy complejo intentar explicar las

estructuras de interacción que existe entre los adolescentes, y como ellos se interrelacionan entre sí y con su entorno.

Por lo tanto es importante destacar que la interacción que existe entre adolescentes y su entorno es un punto neurálgico para la actual investigación; y que en la actual era de la comunicación; la consolidación de las redes sociales en Internet han venido a modificar la sociabilidad física tradicional; trasladándola a una versión *online*<sup>80</sup>, lo cual agrega ciertas variables a la ecuación social que cada vez más está utilizando este tipo de plataformas virtuales como espacios de interacción humana.

Se ha tratado también en el actual capítulo que en México la problemática de la etapa de la adolescencia es muy complicada por las diferentes circunstancias, como la pobreza, el desempleo, la delincuencia y un sin número de problemas sociales afectan directamente sobre el desarrollo del adolescente, el cual se encuentra inmerso en un ambiente que le coloca día a día más obstáculos para su desarrollo y su inclusión al mundo.

Lo que da pie a buscar alternativas de expansión y/o esparcimiento como las redes sociales en Internet, que actualmente son utilizadas por la mayoría de las personas y más aún por los adolescentes.

### **Conclusión del capítulo III Identidad**

A lo largo del capítulo se ha analizado la identidad desde diferentes puntos de vista, describiendo las diversas etapas del desarrollo humano desde la niñez hasta la adolescencia

Se trató a detalle su construcción (identidad) a partir de su etimología y el planteamiento de Fromm y Erikson, describiendo las diferentes etapas, centrando la atención, en la adolescencia que es la etapa que concierne a la actual investigación.

---

<sup>80</sup> Anglicismo utilizado para denotar que algún archivo, usuario, página etc. se encuentra disponibles en Internet.



Para ésta etapa del ser humano (adolescencia media) la construcción de la identidad ha sido guiada en mayor parte por el entorno familiar y en una parte menor por un entorno social fuera de la familia; que puede ser el entorno escolar (primaria en México).

Esta situación cambia drásticamente en la siguiente etapa (adolescencia) amén de la incorporación del individuo a la siguiente instancia escolar que es la etapa de la secundaria en México y que coincide con la pubertad y la entrada a la adolescencia.

Estos hechos muestran un llamado punto de quiebre en las etapas del ser humano; donde el individuo se vuelve vulnerable por encontrarse en el llamado limbo social; buscando siempre la pertenencia a algún grupo social; lo cual en la actualidad se facilita mucho con las Redes Sociales en Internet.

### **Conclusión del capítulo IV WEB 2.0**

A lo largo de este capítulo se ha analizado a detalle como las TIC han revolucionado la manera de ver las telecomunicaciones a nivel mundial; como a partir de su surgimiento se reinventaron varias tecnologías como el Internet y la WEB 2.0, que basa su principio en el trabajo colaborativo; además de sus enormes alcances, lo que ha dado pie a una sociedad de información y de conocimiento, con características de inmediatez; lo que resulta relevante para esta investigación.

Se ha mencionado también como a partir de la creación y el auge de las RSI las características de socialización han cambiado radicalmente, lo cual presume una nueva forma de interactuar entre las personas alrededor del mundo; lo que resulta prescindible en la actual investigación, debido a que el desarrollo de la propuesta se gesta a partir de dichas tecnologías y cuenta con las características para ser inmerso en este nuevo mundo tecnológico donde los usuarios son la base de esta nueva visión tecnológica; desarrollando los contenidos y creando sus redes a partir de sus necesidades.

Es muy importante destacar, como se menciona en la última parte del presente capítulo, las estadísticas de crecimiento en México a partir de la entrada de las RSI; y como la tendencia de crecimiento indica que cada vez más se está expandiendo la sociabilidad en Internet, dejando abierto un mercado que se está explotando no sólo en cuestión de lucro; sino también en cuestiones escolar, de ayuda humanitaria, de causas altruistas e infinidad de temáticas que la misma plataforma WEB permite.

Es en esta moda tecnológica con la infinidad de alternativas que abarcan las RSI en el que existe un mercado potencial para todas las personas, en el cual la presente investigación basa su desarrollo y apuesta por este tipo de plataforma virtual para lograr sus objetivos, dejando entrever las muchas posibilidades que brinda la tecnología.

## **6.1 Aporte al diseño**

Como consecuencia del análisis y estudio de los temas antes mencionados, se ha generado en esta etapa teórica de la propuesta el concepto de Interfaz identitaria, que se construye a partir de las definiciones de Bourdieu (1979) y Corpas (2001); donde dicha interfaz funge como un espacio de intersección e interacción que existe entre el entorno interno o micro, y el entorno externo o macro, lo cual daría como resultado la identidad un individuo.

Es a partir de esta primera parte teórica de la propuesta, que se define la siguiente fase, la cual radica en la propuesta gráfica; esta refiere a la definición de los recursos y herramientas que se podrían utilizar para una red social escolar en Internet, con base en el análisis del concepto de interfaz identitaria en los adolescentes de nivel secundaria en México.

Tomando en cuenta lo anterior se puede obtener una nueva perspectiva del diseño centrado en el usuario, donde el usuario pertenece a una cultura dentro de la sociedad, el cual se encuentra interactuando consigo mismo y con su entorno;

por lo que se podría diseñar la interfaz identitaria para la obtención de mejores resultados.

La validación de la propuesta de diseño mediante el método Delphi (método de expertos), ha mostrado resultados interesantes en sus diferentes análisis. La generación de dicha validación fue realizada de la parte general, con un conocimiento global sobre las temáticas a validar; pasando por preguntas más específicas, para cada uno de los expertos.

Para el primer cuestionario se utilizaron preguntas de tipo social, basadas en la experiencia de los especialistas; donde se valida la importancia del desarrollo y fomento de habilidades sociales básicas para los adolescentes de nivel secundaria.

En otros cuestionamientos más específicos de diseño de interfaz, usabilidad y su propuesta de funciones de la red social escolar, hubo disparidad entre los expertos en diseño multimedia y los expertos en otras áreas; donde es posible según los expertos en WEB utilizar diseños usables y ciertas funciones típicas en las redes sociales en Internet tales como el chat, foros, muro público, mensajes, etc.

Uno de los puntos más controversiales dentro de la validación, ha sido la seguridad en las RSI, debido a las múltiples problemáticas que han surgido con la llegada de dichas redes; tales como, suplantación de perfiles, acoso escolar, intercambio de fotos y videos agresivos, entre otras.

En este tema es donde la disparidad de expertos encuentra su punto neurálgico; ya que algunos coinciden en la importancia del cuidado de la información personal y para otros no es tan relevante las cuestiones de información falso - verdadera, que los usuarios puedan proporcionar.

Para el segundo cuestionario, las preguntas son más específicas para cada uno de los expertos, donde se ponen a consideración temas como la propuesta de red escolar con un enfoque positivo; la posibilidad de que la experiencia de utilizar la misma red social, conlleve a un desarrollo de habilidades sociales que puedan utilizarse en la vida real (dentro y fuera de un salón de clases).

En conclusión, todo tipo de diseño que involucra tecnología, al momento de escribirlo y tratar de teorizar sobre el tema, queda desfasado del tiempo real, ya que la innovación en tecnología es tan rápido, que constantemente cambia y avanza; por lo que el presente estudio presentado tendría que ser modificado día a día; esto muestra que existe un gran campo de oportunidad para la investigación en cuanto a tecnología; ya que todo es perfectible y modificable.

Por otro lado no hay que olvidar que detrás de todo análisis tecnológico, existe un usuario final, el cual es una variable muy importante que se debe tomar en cuenta para el diseño y desarrollo de productos tecnológicos.

## **6.2 Recomendaciones para futuras investigaciones**

El análisis teórico de la presente investigación ha cumplido con las necesidades básicas de los objetivos especificados en la metodología; y es a partir de la misma que se plantea como parte de la propuesta de Diseño un Esquema Celular de Integración, así como la definición de los recursos y herramientas que integrarían la propuesta gráfica de una red social.

Es por lo antes mencionado que se muestra una propuesta gráfica que cumple con las especificaciones básicas de la investigación; la cual necesita de mayor desarrollo tanto de orden gráfico, como de contenidos; los cuales por circunstancias de tiempo dentro de la maestría en nuevas tecnologías, no han sido desarrolladas; quedando libres para su modificación en futuras investigaciones

## 7. ANEXOS

### ANEXO 1 Primer cuestionario para viabilidad de la propuesta

Buenos días, \_\_\_\_\_ le envío un cordial saludo y aprovecho este medio para solicitar a usted su colaboración como experto en el ramo de \_\_\_\_\_, con la finalidad de llevar a cabo una etapa crucial en la investigación que es la validación de la propuesta de la misma; con el objeto culminar mi tesis para la obtención del grado de maestría. Su colaboración será muy valiosa, y de antemano, le agradezco su tiempo y dedicación.

Explicación: Se trata de una evaluación por medio del método Delphi para una investigación que propone determinar los parámetros para lograr la creación de un espacio virtual de expresión y difusión de información que ayude al desarrollo de estrategias y habilidades de orden social que orienten al adolescente de nivel secundaria hacia el conocimiento de sí mismo (desarrollo identitario), de su entorno (socio - escolar) y como adaptarse a él (interfaz identitaria<sup>81</sup>).

El método Delphi propone la selección de un grupo de expertos (ustedes) para que emitan sus comentarios y opiniones en cuatro diferentes cuestionarios. La temática del estudio comprende básicamente cuatro ramas (Psicología, interfaz, redes sociales en Internet, diseño, páginas WEB), por lo que se requiere que los expertos sean conocedores de al menos algún tema. Sin embargo, le solicito que responda a todas las preguntas aún cuando conozcan poco o nada del tema.

Aquí presento el primer cuestionario que pretende ser desarticulado e introductorio a la temática general. Es necesario que lea el documento adjunto.

Le solicito a usted que emita una respuesta a cada una de las preguntas del cuestionario dando su propia opinión, de acuerdo a su experiencia y conocimiento. Las respuestas dadas servirán de aportación para estructurar el segundo

---

<sup>81</sup>Interfaz identitaria: refiere a la relación que existe entre nuestro entorno externo y nuestro entorno interno; es decir el cómo nos presentamos ante el mundo.

cuestionario y así sucesivamente hasta poder concluir. Máximo serán cuatro cuestionarios. Le recuerdo que esta participación es anónima y abierta a cualquier punto de vista.

### **Preguntas**

1.- ¿Cree usted que el fomento de habilidades sociales básicas (tolerancia, respeto, comunicación, etc.), en una etapa tan crucial como lo es la adolescencia, sea fundamental para el desarrollo del individuo dentro y fuera de su salón de clases?

1. No es importante
2. Es relativamente importante
3. Si es importante
4. Es muy importante
5. Es necesario

2.- ¿Es la comunicación un elemento importante para lograr la integración social en grupos como el de los adolescentes en nivel secundaria?

1. No es importante
2. Es relativamente importante
3. Si es importante
4. Es muy importante
5. Es necesario

3.- Es posible fomentar y/o fortalecer el desarrollo de habilidades sociales básicas mediante un artefacto multimedia como lo es una red social en Internet (RSI).

1. No es posible
2. Casi imposible

3. Dependería de los contenidos
4. Medianamente posible
5. Es posible

4.- Una interfaz usable (con nivel adecuado de eficacia, eficiencia y satisfacción) para adolescentes de nivel secundaria es importante para captar el interés del usuario.

1. No es importante
2. Es relativamente importante
3. Si es importante
4. Es muy importante
5. Es necesario

5.- En su experiencia personal con las RSI es posible utilizar herramientas como el CHAT, el muro, los foros los espacios de expresión artística (fotos, video, etc.) para lograr un desarrollo o un reforzamiento de las habilidades sociales básicas como (comunicación, aceptación, etc.)

1. No es posible
2. Puede ser posible
3. Depende de la red social
4. Sólo algunas herramientas
5. Si es posible

6.- Usted cree que es importante dentro de una RSI el control de la información que se comparte de manera pública o privada

1. No es importante
2. Es relativamente importante

3. Si es importante
4. Es muy importante
5. Es necesario

7.- ¿Cree usted que la personalización del espacio virtual (es decir utilización de colores, plantillas, fuentes etc...) sea importante para que el usuario de la RSI se apropie del mismo logrando un interés en él?

1. No es importante
2. Es relativamente importante
3. Si es importante
4. Es muy importante
5. Es necesario

La utilización de espacios virtuales donde se tiene como máscara un monitor, podría brindar seguridad a los adolescentes para expresar con mayor facilidad lo que siente y piensa.

1. No
2. Puede ser
3. Depende del sitio
4. En ocasiones
5. Si

Tomando en cuenta la pregunta anterior; que tan riesgoso podría ser la utilización de una máscara virtual con respecto a la información falso – verdadero que se coloca en una red social en Internet.

1. No es riesgoso
2. Puede ser



3. Depende del sitio
4. Poco riesgoso
5. Si es riesgoso

Tomando en cuenta que dentro del salón de clases a nivel secundaria; se forman grupos de adolescentes según afinidades y gustos.

Sería posible que la implementación de una RSI como un espacio virtual de interacción social alternativo al salón de clases; ayudará al proceso de comunicación-integración entre adolescentes sin importar al grupo que pertenezcan.

1. No es posible
2. Puede ser posible
3. Depende del contenido
4. Sólo algunas herramientas
5. Si es posible

## **ANEXO 2 Segundo cuestionario para viabilidad de la propuesta**

Buenos días, \_\_\_\_\_ nuevamente le envío un cordial saludo y aprovecho este medio para solicitar a usted su segunda colaboración como experta en el ramo de \_\_\_\_\_, con la finalidad de llevar a cabo segunda una siguiente etapa de la validación de la propuesta de Diseño. Su colaboración será muy valiosa, y de antemano, le agradezco su tiempo y dedicación.

Se presenta a usted el segundo cuestionario de validación solicitando que emita una respuesta a cada una de las preguntas del cuestionario dando su propia opinión, de acuerdo a su experiencia y conocimiento. Las respuestas dadas servirán de aportación para estructurar el segundo cuestionario y así sucesivamente hasta poder concluir. Máximo serán cuatro cuestionarios. Le recuerdo que esta participación es anónima y abierta a cualquier punto de vista.

1. La utilización de espacios de interacción virtual donde se tiene como máscara un monitor, podría brindar seguridad a los adolescentes para expresar con mayor facilidad lo que siente y piensa.

No es posible

Puede ser posible

Depende de la red social

En ocasiones

Si es posible

2. Tomando en cuenta la pregunta anterior; que tan riesgoso podría ser la utilización de una máscara virtual, que puede ser inventada, con respecto a la información falso – verdadero que se coloca en una red social en Internet.

No es riesgoso

Puede ser riesgoso

Depende de la red social

Riesgoso

Muy peligroso

3. Tomando como parámetro su propia experiencia con las redes sociales en Internet; sería posible darle un enfoque positivo coadyuvando al desarrollo de habilidades sociales mediante sus herramientas como foros, Chat, espacios de expresión de foto video etc.

No es posible

Puede ser posible

Depende de la red social

En ocasiones

Si es posible

4. Una interfaz usable (con nivel adecuado de eficacia, eficiencia y satisfacción) para adolescentes de nivel secundaria es importante para atraer el interés del usuario promoviendo el desarrollo de habilidades sociales mediante sus herramientas.

No es importante

Relativamente importante

Depende de la red social

En ocasiones

Si es posible

5. En la interfaz gráfica de una red social; la personalización y la distribución adecuada de elementos, permitiría al usuario (adolescente de nivel secundaria) apropiarse del entorno virtual (red social).

No es posible

Puede ser posible

Depende de la red social

En ocasiones

Si es posible

6. ¿La designación de moderadores dentro de la Red Social Escolar, ayudaría a lograr los objetivos de desarrollo de habilidades sociales dentro de cada espacio de interacción?

No es posible

Puede ser posible

Depende de la red social

En ocasiones

Si es posible

7. Con la implementación de la red social en Internet y los espacios de expresión como foros, Chats, videos etc.; ¿se facilitaría el proceso de interacción entre el sujeto y su entorno; trascendiendo de lo virtual a la realidad física?

No es posible

Puede ser posible

Depende de la red social

En ocasiones

Si es posible

8. Es posible que la personalización de espacios en las Redes Sociales (figura1) pueda brindar al adolescente una mayor facilidad de apropiarse de su espacio virtual a diferencia de redes sociales que tienen un diseño restringido (figura 2).

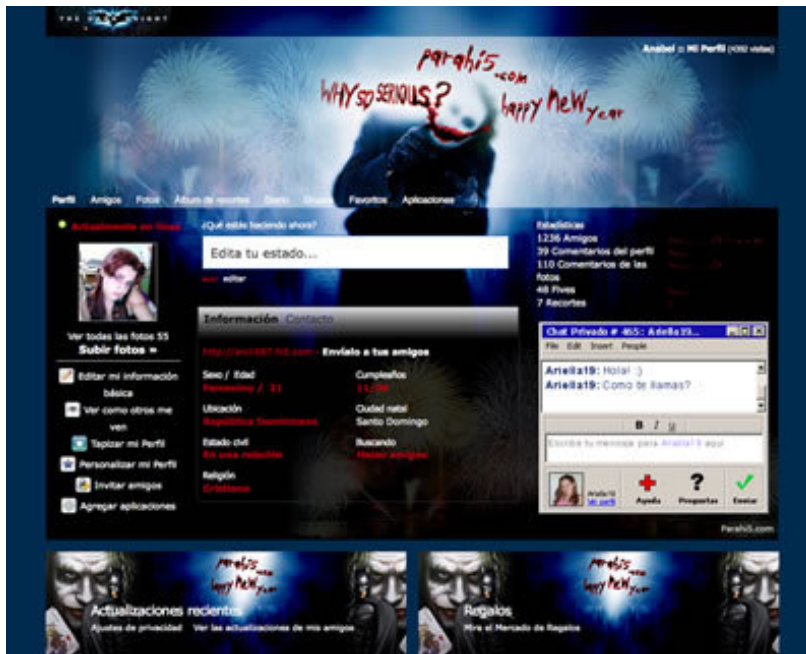


Figura 1. Plantilla personalizada de Red Social. Fuente: Hi5.com



Figura 2. Plantilla general de Red Social. Fuente: facebook.com

No es posible

Puede ser posible

Depende de la temática

En ocasiones

Si es posible

9. Es posible incrementar las habilidades sociales con actividades en línea como foros de discusión básica, el chat y tareas que se dejan en equipo y pueden hacerse en línea.

No es posible

Puede ser posible

Depende de la temática

En ocasiones

Si es posible

10. ¿Cree usted que al incrementar las habilidades sociales por medio de la Red Social en Internet, se pueda tener una mayor facilidad de adaptación al entorno socio-escolar?

No es posible

Puede ser posible

Depende del entorno

En ocasiones

Si es posible

### **ANEXO 3 Tercer cuestionario para viabilidad de la propuesta**

Buenos días, \_\_\_\_\_ le envío un cordial saludo y aprovecho este medio para solicitar a usted su colaboración para el último cuestionario de validación de la propuesta de diseño.

Su colaboración será muy valiosa, para determinar las directrices que el presente estudio presenta. De antemano, le agradezco su tiempo y dedicación.

1.- Tomando en cuenta el aumento exponencial de usuarios jóvenes a las redes sociales en Internet, sería posible la implementación de estrategias que fomenten y/o desarrollen habilidades sociales básicas como comunicación, amistad, respeto, tolerancia; mediante espacios virtuales en Internet.

- 6. No es posible
- 7. Casi imposible
- 8. Medianamente posible
- 9. Es posible

2.- Es posible diseñar una Red Social en Internet para adolescentes de nivel secundaria en México, tomando en cuenta los parámetros de usabilidad y accesibilidad ya establecidos a nivel mundial (propuestos en bibliografías de Lynch y Horton, la W3C, etc.); con la finalidad de captar la atención de los usuarios meta.

- 1. No es posible
- 2. Casi imposible
- 3. Medianamente posible
- 4. Es posible

3.- Al proponer una red social escolar en Internet, sería necesario tomar en cuenta lineamientos de publicación de información; con la finalidad de crear una red social que no agreda o comprometa los derechos y la integridad de los usuarios

1. No es necesario
2. Medianamente necesario
3. Necesario
4. Muy necesario

4.- Al ser una red social escolar que tiene la finalidad el desarrollo y fomento de habilidades sociales básicas, sería posible que dicho reforzamiento pueda ser trasladado a la vida real. (Ej. Se reforzaría la comunicación virtual entre los usuarios, la cual puede ser una ayuda para la comunicación real en el salón de clases).

1. No es posible
2. Casi imposible
3. Medianamente posible
4. Es posible



## 8. REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

**Álvarez, M.** (2008). *La construcción de la identidad, fallas en la consolidación del sentimiento de sí mismo: La identidad negativa*. Recuperado el 30 de enero del 2012 de <http://www.angelfire.com/ak/psicologia/identidad.html>

**Almeida, Edwin** (2007). Criterios para el diseño de interfaces usables para la educación a distancia vía Internet. Tesis para otra por el grado de maestría.

**Aranda, A.** (2008). Las tecnologías de la información y la comunicación en la construcción de la red transnacional neozapatista. Tesis para otra por el grado de maestría.

**Aztigarraga, E.** (2005). *El Método Delphi*. Universidad de Deusto, Facultad de CC.EE y Empresariales ESTE. Recuperado en enero del 2007, de [http://www.codesyntax.com/prospectiva/Metodo\\_delphi.pdf](http://www.codesyntax.com/prospectiva/Metodo_delphi.pdf)

**Baena, G.** (1985). *Manual para elaborar trabajos de investigación documental*. 5ª. ed., México, Editores Mexicanos Unidos.

**Berger, P. y Thomas L.** (2003). *La Construcción Social de la Realidad*. Buenos Aires, Amorrurtu.

**Besag, V.** (1989). *Bullies and Victims in Schools: a guide to understanding and Management*. Reino Unido: Oxford University Press

**Bordieu, P.** (1979). *La Distinción*. Madrid, España: Taurus.

**Bourdieu, Pierre** (1990). *Sociología y Cultura*. México, Grijalbo.

**Bravo, M. de L., Arrieta, J. J.** (2007). *El método Delphi, su implementación en una estrategia didáctica para la enseñanza de las demostraciones geométricas*. Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653). Recuperado en enero del 2007 de [http://www.rieoei.org/inv\\_edu38.htm](http://www.rieoei.org/inv_edu38.htm)

**Brito, R.** (2002). *Identidades Juveniles y Praxis Divergente; Acerca de la Conceptualización de Juventud*. Nateras Domínguez, Alfredo (coord.). *Jóvenes, Culturas e Identidades Urbanas*. México, UAM-Iztapalapa, Miguel Ángel Porrúa.

**Castells, M.** (2001). *Conferencia del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento: Internet y la Sociedad Red*. Universidad Abierta de Cataluña. Recuperado 20 de junio del 2010 de: <http://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain1.html>

**Castells, M.** (2005). *La era de la información, sociedad economía y cultura: La sociedad red*. México: Siglo veintiuno editores.

**Castells, M.** (2009). *Comunicación y poder*. México: Alianza editorial.

**Coleman, J.** (1985). *Psicología de la Adolescencia*. Ed. Morata. Madrid.

**Corpas, Ma. A.** (2001). Educación en línea: Imágenes, percepciones identidad. Una perspectiva de análisis de la inmigración en España. Scripta Nova – revista electrónica de Geografía y Ciencias Sociales no. 94 (42). Recuperado el 28 de mayo del 2010 de <http://www.ub.es/geocrit/sn-94-42.htm>

**Crovi, D. D.** (2002). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza. Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales UNAM.

**Crovi, D.** (2004). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible. México: UNAM y La Crujía Ediciones.

**Crovi, D. D.** (2006). Educar en la era de las redes: una mirada desde la comunicación (1º ed.). México: UNAM Facultad de Ciencias Políticas y Sociales; SITESA.

**Dankhe, G.** (1989). *Investigación y comunicación*. En C. Fernández - Collado y G.L. Dankhe (comps.). *La comunicación humana: ciencia social*. México, D.F.; McGraw - Hill de México, 385 – 454.

- Dubet, F.** (1989). *De la Sociología de la Identidad a la Sociología del Sujeto, Estudios Sociológicos de el Colegio de México*. Vol. VII, No. 21, septiembre – diciembre.
- Dubet, F. y Danilo M.** (1998). *En la Escuela. Sociología de la Experiencia Escolar*. España, Losada.
- Erikson, E.** (1950). *Infancia y Sociedad*. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Erikson, E.** (1968). *Identidad, Juventud y Crisis*. Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Feixa, C.** (1998). *El Reloj de Arena: Culturas Juveniles en México*, México, Instituto Mexicano de la Juventud.
- Freeman, L.** (2006). *The Development of Social Network Analysis*. Vancouver: Empirical Press.
- Fromm, E.** (1971). *El miedo a la libertad*. Buenos Aires: Paidós.
- Funes, J.** (2004). *Cómo Explicar, Cómo analizar la Diversidad Adolescente. Una Propuesta de Análisis a partir de los Territorios Escolares*. Reguillo, Rossana, et al. *Tiempo de Híbridos. Entresiglos. Jóvenes. México – Cataluña. México*,

SEP, IMJ, Secretaria General de Juventut, Consorci Institut d' Infancia i Món Urba.

**Galindo, C.** (2006) .Tecnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación. México: Addison Wesley Longman de México.

**Hernández S., Roberto, Fernández Collado, Carlos, Baptista Lucio, Pilar** (1998). *Metodología de la Investigación*. 2a Edición, México Mc Graw Hill,

**Interactive Advertising Bureau (IAB)**(2011). *El uso de las redes sociales en los adolescentes mexicanos*. Recuperado 10 septiembre del 2011, [dewww.iabmexico.com/node/3870](http://www.iabmexico.com/node/3870)

**Kaplan, Louise** (1991). *Adolescencia, el adiós ala infancia*, Psicología profunda. Barcelona: Editorial Paidós.

**Krug, S.** (2006). No me hagas pensar. Madrid: Pearson Prentice Hall.

**Linstone, H.A. y Turoff, M.** (1975). The Delphi method: Techniques and applications. Reading, MA: Addison Wesley Publishing

**Lorés, J, Granollers, T., Lana, S.** (2001). Introducción a la Interacción Persona – Ordenador, Universidad de Lleida, España.

**Lynch, J. P. Y Horton, S. (2004).** Manual de estilo web. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

**Maffesoli, M. (2004).** *El Tiempo de las Tribus. El Ocaso del Individualismo en las Sociedades Posmodernas.* México, Siglo XXI.

**Mandoki, K. (2007).** Prácticas estéticas e identidades juveniles sociales. México.; Siglo XXI Editores. 294. P.

**Martínez, A. Y Aguilar, F. (2008).** *Juventud, divino tesoro.* México: Instituto Mexicano de la Juventud.

**Medina, G. (2000)** *La Vida se Vive en Todos Lados. La Apropiación Juvenil de los Espacios Institucionales.*

**Medina, G. (2000).** *Aproximaciones a la Diversidad Juvenil,* México, Colegio de México

**Moreno, K., y Cuevas, J,L. (1999).** Cómo proteger a tus hijos contra las drogas. México: CIJ. 190p.

**Moreno, K., y Cuevas, J,L. (2006).** Habilidades para la vida. Guía para educar con valores. México: CIJ. 190p.

- Piña, C.** (2004). *Cuerpos Posibles... Cuerpos Modificados. Modificaciones Corporales en Jóvenes Urbanos: Tatuajes y Perforaciones en Jóvenes Urbanos*. México, SEP Instituto Mexicano de la Juventud
- RAE** (Real Academia de la Lengua Española), (2011). *Diccionario en línea*. Recuperado el 28 agosto del 2011, de <http://www.rae.es/rae.html>
- Reimer, S.** (2009). The Middle Ages: Young people, texting and sexting. *The Baltimore Sun*. Recuperado 30 de marzo del 2010 de: [http://tdn.com/lifestyles/the-middle-ages-young-people-texting-and-sexting/article\\_18c274f6-ead0-5eb1-a5f0-9b41e8fef808.html](http://tdn.com/lifestyles/the-middle-ages-young-people-texting-and-sexting/article_18c274f6-ead0-5eb1-a5f0-9b41e8fef808.html)
- Reimer, S.** (2005). The History of the GUI: *have you ever wondered about the genealogy of the graphical user interface you...* Recuperado 30 de marzo del 2010 de: <http://arstechnica.com/features/2005/05/gui/1/>
- Revista Proceso en línea**, (2011). *Tiene Méxicosiete millones de “ninis”, reitera la OCDE*. Recuperado el 9 abril del 2011, de <http://www.iabmexico.com/node/3870>
- Reyes, A.** (2006). *Tesis de maestría: Adolescencia entre muros, La escuela secundaria como espacio de construcción de identidades juveniles*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO): México D.F.

**Romaní, C. y Pardo H. (2007).** *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food.* Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México: Barcelona / México DF.

**Sánchez, J. (2011).** *En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas, y una propuesta.* Recuperado 30 de agosto del 2012 de: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm>

**Torres, Ma. E.(2002).** *Aproximaciones a la Identidades Juveniles en México. Un Estado del Arte, Segunda Mitad del Siglo XX.* (Tesis de Maestría), México, Escuela Nacional de Antropología e Historia

**UNICEF, (2010).***La infancia.* Recuperado el 20 marzo del 2010, de [http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos\\_6879.htm](http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos_6879.htm)

**Valenzuela, J (1997).** *Culturas Juveniles. Identidades Transitorias en jovenes.* *Revista de Estudios Sobre Juventud.* No. 3. México, enero – marzo.

**Reguillo, R (2000).** *Emergencias de Culturas Juveniles.* Estrategias del Desencanto, Bogotá, Norma.

**Winfield, Ian, 1986,** Human resources and computing, William Heinemann, Ltd, UK.



## 9. ÍNDICE DE FIGURAS, IMÁGENES Y TABLAS

- Figura 1. Esquema autoestima, creado por el autor, página 3.
- Figura 2. Esquema primer contacto en la secundaria creado por el autor, página 6.
- Figura 3. Esquema rechazo en la secundaria creado por el autor, página 7.
- Figura 4. Etapas fundamentales del método Delphi (Bravo, 2007), página 13.
- Figura 5. Las redes sociales más utilizadas en México. Fuente: <http://www.amipci.org.mx/?P=editomultimediafile&Multimedia=115&Type=1>, página 20.
- Figura 7. Pirámide de la jerarquía de las necesidades de Maslow. Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social), página 38.
- Figura 8 Ejemplo de un diagrama de una red social. Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Red\\_social](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social), página 45.
- Figura 9. Diferencias entre Web 1.0 y Web 2.0. Fuente: Aysoon Blog, página 51.
- Figura10. Internet users are more active in their groups than noun-users. Fuente: <http://pewinternet.org/Reports/2011/The-Social-Side-of-the-Internet/Section-2/Internet-users-are-more-active-participants.aspx>, página 58.
- Figura 11. Ejemplo de platicas banales en Facebook □. Fuente [www.facebook.com](http://www.facebook.com), página 62.
- Figura 12. Deformación del idioma en las RSI. Fuente: [www.facebook.com](http://www.facebook.com), página 64.
- Figura 13. Esta gráfica muestra el uso de la comunidad virtual Facebook por entidades federativas. Fuente:Merca 2, página 67.
- Figura 14. Esquema celular de integración. Creación del autor, página 71.

- Figura 15. Resignificación de la identidad. Creación del autor, página 72.
- Figura 16. Construcción de la identidad. Creado por el autor, página 74.
- Figura 17. Resignificación de la identidad, enfoque en la experiencia externa en la niñez. Creación del autor, página 75.
- Figura 18. Parte del esquema de construcción de la identidad, etapa que comprende la investigación. Diseño del autor, página 76.
- Figura 19. Puntos de cohesión y separación en células de individuos. Diseño del autor, página 78.
- Figura 20. Ejemplo general de la integración en los 3 niveles de secundaria en México, página 80.
- Figura 21. Variable externa (maestro), que afecta en la interacción en la secundaria. Diseño del autor, página 81.
- Figura 22. Esquema del espacio virtual alternativo. Diseño del autor, página 83.
- Figura 23. Diagrama jerarquización de la información. Fuente: Tesis de maestría. (Almeida, 2007) , página 84.
- Figura 24. División de espacios en la RSI. Diseño del autor, página 84.
- Figura 25. Propuesta gráfica de red social en internet. Diseño del autor, página 85.
- Figura 26. Bloque de información personal en la red social en Internet. Diseño del autor, página 86.
- Figura 27. Bloque menú, como carrusel de fotos. Diseño del autor, página 87.
- Figura 28. Bloque Wall. Diseño del autor, página 87.
- Figura 29. Bloque de información general y contactos, como carrusel de fotos. Diseño del autor, página 88.

- Figura 30. Gráfica de Pregunta 1, cuestionario I, página 93.
- Figura 31. Gráfica de Pregunta 2, cuestionario I, página 83.
- Figura 32. Gráfica de Pregunta 3, cuestionario I, página 94.
- Figura 33. Gráfica de Pregunta 4, cuestionario I, página 95.
- Figura 34. Gráfica de Pregunta 5, cuestionario I, página 95.
- Figura 35. Gráfica de Pregunta 6, cuestionario I, página 96.
- Figura 36. Gráfica de Pregunta 7, cuestionario I, página 96.
- Figura 37. Gráfica de Pregunta 8, cuestionario I, página 97.
- Figura 38. Gráfica de Pregunta 9, cuestionario I, página 98.
- Figura 39. Gráfica de Pregunta 10, cuestionario I, página 98.
- Figura 44. Gráfica de Pregunta 1, cuestionario II, página 99.
- Figura 41. Gráfica de Pregunta 2, cuestionario II, página 100.
- Figura 42. Gráfica de Pregunta 3, cuestionario II, página 100.
- Figura 43. Gráfica de Pregunta 4, cuestionario II, página 101.
- Figura 44. Gráfica de Pregunta 5, cuestionario II, página 102.
- Figura 45. Gráfica de Pregunta 6, cuestionario II, página 102.
- Figura 46. Gráfica de Pregunta 7, cuestionario II, página 103.
- Figura 47. Gráfica de Pregunta 8, cuestionario II, página 104.
- Figura 48. Ejemplo de interfaz de Facebook, fuente: [www.facebook.com](http://www.facebook.com), página 104.
- Figura 49. Ejemplo de interfaz de Hi5, fuente: [www.hi5.com](http://www.hi5.com), página 105.
- Figura 50. Gráfica de Pregunta 9, cuestionario II, página 105.
- Figura 51. Gráfica de Pregunta 10, cuestionario II, página 106.
- Figura 52. Gráfica de Pregunta 1, cuestionario III, página 107.

- Figura 53. Gráfica de Pregunta 2, cuestionario III, página 108.
- Figura 54. Gráfica de Pregunta 3, cuestionario III, página 108.
- Figura 55. Gráfica de Pregunta 4, cuestionario III, página 109.
- Tabla 1. Etapas de la adolescencia, creado por el autor basado en Moreno y Cuevas (1999), página 22
- Tabla 2. Mis emociones creado por el autor basado en Moreno y Cuevas (1999), página 22